



**Graça Maria
Alves dos Santos
Magalhães**

**A FRÁGIL TOTALIDADE. O SIGNIFICADO DO
DESENHO NO PROJECTO DE DESIGN.
*POÉTICA E TÉCNICA: ESTUDO DE DESENHOS
PORTUGUESES REALIZADOS A PARTIR DA 2^a
METADE DO SÉC. XX***

Tese apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Design, realizada sob a orientação científica do Doutor Arch. Federico Brunetti, Professor Facoltà di Design, Dipartimento InDACO, Politecnico di Milano e co-orientação da Doutora Fátima Pombo, Professora Associada do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e na Universidade de Leuven

em memória de A.M. e prosperidade de V.M.

o júri

presidente

Prof. Doutor Paulo Jorge dos Santos Gonçalves Ferreira
professor catedrático da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Eduardo Corte-Real
professor auxiliar do IADE – Instituto de Artes Visuais e Design Marketing SA

Prof. Doutor Fátima Pombo
professora associada do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro
professora na Universidde de Leuven

Prof. Doutor Federico Brunetti
professor Dipartimento InDAS della Facoltà di Design del Politecnico di Milano

Prof. Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa
professor auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Raul Cunha
professor auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Prof. Doutor Vítor Manuel Oliveira da Silva
professor associado da Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto

agradecimentos

Uma tese de doutoramento é um trabalho longo, concretiza-se pelo envolvimento de muitos e progride através de múltiplos desejos. Em suma, não depende, apenas, de quem o realiza, necessita de estímulos e requer abnegação e paciência de todos aqueles que o acolhem.

Por isso desejo agradecer a todos os que, ao longo deste período, me acompanharam com afecto pessoal e profissional proporcionando-me o incentivo para a concretização deste trabalho.

Desde logo o meu agradecimento a todos os autores que responderam amavelmente ao meu pedido de colaboração. Sem o apoio prestado por eles este trabalho não seria possível. A todos muito obrigada pela disponibilidade e encorajamento que dispensaram a esta investigação e aos quais estou particularmente reconhecida, APortugal&MReis, ARXPortugal, Bernardo Rodrigues, Carlos Aguiar, Eduardo Aires, Fernando Brízio, Francisco Providência, Francisco Vieira de Campos/Cristina Guedes, Gémeo Luís, Heitor Alvelos, Henrique Cayatte, Inês Lobo, João Machado, João Nunes, Jorge Silva, José Fernando Gonçalves, José Paulo dos Santos, José Viana, Marco Sousa Santos, Miguel Rios, Miguel Vieira Baptista, Nuno Brandão Costa, Paula Santos, Paulo Providência, Pedro Bandeira, Pedro Costa/Célia Santos, Pedro Silva Dias, Ricardo Melo, Raul Cunca, Rui Mendonça e Rui Pacheco.

Agradeço aos meus orientadores Professora Doutora Fátima Pombo e Professor Arquitecto Federico Brunetti o debate de ideias, o rigor científico e a dedicação que me dispensaram. Para a Fátima Pombo o meu particular reconhecimento por me ter concedido a oportunidade de, no decurso deste trabalho, usufruir da sua grande amizade enaltecadora de conhecimento.

Agradeço ao Francisco Morão pela paciência com que leu, corrigiu e acarinhou a escrita. Ao Rui Abreu pela generosidade dispensada aos meus pedidos. Ao Ivo Fonseca pela ajuda e sugestão na resolução de questões técnicas. Ao Francisco Providência pela sua abrangência inspiradora, por tudo o que uma longa e profunda amizade trouxe de incentivo a este trabalho. Um especial agradecimento à minha família e particularmente à minha filha Violeta Amélia que ao longo destes anos de trabalho me tem dispensado uma generosa benevolência. A todos aqueles que longe (ou muito longe), noutros lugares e continentes, sempre me estimularam.

Agradeço à FCT pela ajuda institucional e pelo apoio financeiro prestado e a todas as instituições nacionais e estrangeiras que colaboraram com esta investigação.

A todos a minha gratidão.

palavras-chave

desenho, design, arquitectura, imagem, representação, história, imaginação, classificação, autoria, tecnologia, programa.

resumo

A presente investigação procura contribuir para o estudo e desenvolvimento da disciplina de design partindo da análise e interpretação da prática do desenho no âmbito do projecto.

A escolha dos objectos de estudo – *desenhos de projecto de designers e arquitectos nacionais* – procura validar a classificação do projecto através da análise dos desenhos dos autores.

Procuramos a relação entre desenho e design propondo como hipótese que a diferença ontológica entre ambos derive da condição fenomenológica que cada uma das disciplinas estabelece na relação com a outra.

A partir da bibliografia proposta procedeu-se à reflexão crítica com vista à consideração teórica acerca do desenho, particularmente, na sua relação com o projecto.

Num primeiro momento analisamos ontologicamente a prática do desenho mantendo como referência a possibilidade da sua origem no *disegno* florentino como fundador da disciplina, competência ao serviço de outras disciplinas, quer artísticas quer científicas e do seu desenvolvimento na prática da cultura ocidental.

Num segundo momento discutimos o desenho na prática do projecto partindo da consideração teórica do desenho como resultado da triangulação *imaginação – classificação – representação* e do design como resultado da triangulação *autor – tecnologia – programa*. Interpretando o desenho como um campo operativo alargado interessou-nos o estudo do *porquê* e de *como* o desenho intervém, condicionando e/ou participando na prática e pensamento *em design*.

Num terceiro momento interpretamos os desenhos dos autores escolhidos. Fundamentalmente analisa-se em que medida a representação (desenho) intervém no desenvolvimento da ideia (projecto) considerando as técnicas (meios) da representação.

Atribui-se como finalidade contribuir para o debate crítico dentro da disciplina do design,

cruzando práticas que embora relacionadas são distintas do ponto de vista epistemológico.

Espera-se assim o enriquecimento da cada uma delas estimulando a possibilidade da sua prática interdisciplinar. Do ponto de vista da aplicação prática a investigação prevê a criação de um arquivo de desenho de projecto que, de entre outros, posteriormente, permitirá o estudo comparado dos desenhos com a obra realizada de cada autor.

keywords

drawing, design, architecture, image, history, representation, imagination, classification, authorship, technology, program.

abstract

This research aims to contribute towards the study and development of design as a discrete discipline, based on the analysis and interpretation of drawing practices in the projectual scope.

The selection of the study objects – project drawings by Portuguese designers and architects – aims at validating project classification through drawings analysis.

We researched the relationship between drawing and design, proposing as hypothesis an ontological dissimilarity deriving from the phenomenological condition each discipline establishes in the relationship with the other.

The proposed bibliography drove us through critical reflection, targeting the theoretical consideration of drawing, particularly concerning its rapport to the project.

Firstly, we analyse drawing exercise ontologically, considering its origin in the Florentine *disegno* as founder of this discipline able to assist so many other disciplines, artistic and scientific, and their development in Western culture practices.

Secondly, we discuss drawing within the exercise of design projects, stemming from the theoretical consideration of drawing as a result of the triangulation between 'imagination – classification – representation' and design as 'author – technology – program'. Considering drawing as a broad operating field we were driven to the study of *Why* and *How* drawing intervenes, restraining and/or participating in design exercise and rationale.

Thirdly, we interpret drawings from the chosen authors, essentially analysing to what extent representation (drawing) intervenes in the development of the idea (project) considering the representation techniques (means).

Our goal is to contribute towards the critical debate within the discipline of design, crossing related practices that are epistemologically distinct. Hence, we postulate the enrichment of each, encouraging interdisciplinary practices.

As a practical application, this research includes the creation of an archive of project drawings that also allows the comparative study of drawings and works performed by each author.

É inadmissível que dois espaços opostos pela sua natureza possam coexistir no seio do Todo.
Platão

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	5
PARTE I	17
Capítulo 1	
1. A génese do desenho	29
1.1 desígnio de origem	35
1.2 desejo simbólico	38
1.3 sintoma da arte	41
1.4 categorias de interpretação	45
1.4.1 memória / presença	47
1.4.2 ausência / aparência	51
1.4.3 eloquência / contradição	52
1.4.4 sombra / luz	54
1.4.5 semelhança / dissemelhança	56
Capítulo 2	
2. A representação icónica do objecto	65
2.1 significado e representação	75
2.2 identidade e representação	82
2.3 ideologia e representação	93
Capítulo 3	
3. As derivações do desenho	103
3.1 desenho como invenção (<i>do objecto</i>)	112
3.1.1 acerto racional – <i>objecto visto</i>	113
3.1.2 técnicas e modos	118
3.2 desenho como intenção (<i>do projecto</i>)	124
3.2.1 interpretação simbólica	128
3.2.2 conceito	130
3.2.3 imagem – imitação – modelo	132
3.2.4 produção e uso	137
3.3 desenho como reconhecimento (<i>da história</i>)	139
3.3.1 relação «arte - ciência»	143
3.3.2 os momentos do desenho e a “ invenção” do design	144
PARTE II	151
Capítulo 4	
4. A representação do projecto: mediação através da técnica	169
4.1 a mediação do <i>outro</i> (observador)	172
4.2 a mediação do <i>ser</i> (corpo-cérebro)	175
4.3 a enunciação criativa da técnica	179
4.4 o progredir projectual através da técnica	182
4.5 técnica e experimentação	185

Capítulo 5		
5.	A visibilidade da imagem: mediação através do programa	193
5.1	âmbito projectual da problematização do objecto	196
5.2	intencionalidade: ideia	203
5.3.	concretização do pensamento	207
5.4.	a visibilidade do desenho de projecto	209
5.4.1.	a expressão heurística do projecto: desenho de esboço	210
5.4.2.	organização formal: composição	214
5.4.3.	experimentação: investigação e estratégia	220
5.4.4	pré-existências e redesenho no projecto	229
Capítulo 6		
6.	A conformação do objecto: mediação através da autoria	235
6.1	da ética à política do desenho	237
6.2	questão da regra projectual: geometrias, esquemas; traçados	239
6.3	convenções gráficas: plantas/alçados/cortes; escalas; medições	244
6.4	linguagens ²⁴⁶	
6.5	das categorias do desenho de projecto à condição do <i>ser-desenho</i> no projecto	249
CONCLUSÕES INTERMÉDIAS		257
PARTE III		
Capítulo 7		
7.	Validação da análise metodológica das imagens	269
7.2	paradigma criativo	271
7.3	análise comparativa. Modelos	275
Capítulo 8		
8.	Arquivo	285
8.1	o arquivo: um modo de ver ou o movimento do olhar	286
8.2	o arquivo: entidade visual	289
8.3	o arquivo: a interpretação da imagem como acção do passado	292
8.4	o arquivo: identidade como criação de poder	295
CONCLUSÕES FINAIS		297
GLOSSÁRIO		341
BIBLIOGRAFIA		347

INTRODUÇÃO

(li que na origem do projecto europeu CERN existiram uns desenhos. Admito que já não existam. Seriam a origem remota do projecto, um desejo transformado em designio, metamorfoseado no objecto CERN.)

A presente investigação procura contribuir para o estudo e desenvolvimento da disciplina de design partindo da análise e interpretação da prática do desenho no âmbito do projecto. Esta decorre no seio de uma equipa que considera o desenho como possibilidade de conhecimento do design, quer do ponto de vista didáctico – através do ensino da disciplina – quer de forma operante, junto do mundo produtivo, como contributo para a superação do *deficit* simbólico dos artefactos portugueses.

Consideramos, pois, que o conhecimento adquirido com esta investigação possa resultar na valorização do objecto de design. Desde já avançando através de um núcleo inicial de material recolhido e estudado que são os desenhos e testemunhos dos autores que se dispuseram a colaborar com este estudo.

A investigação embora proposta pela disciplina de design, procurando alcançar o conhecimento em design, é centrada no desenho.

O material pelo qual a investigação é proposta – desenhos de projecto –, sendo subjacente ao objecto de design é, muitas vezes “desconsiderado” ou destruído, pelos seus autores. Por outro lado, no acto de criação do objecto de design está subentendida uma prática construtiva complexa que, muitas vezes, prescinde ou “mascara” testemunhos, tornando-os “desprezíveis”. Reflectir criticamente sobre este material (desenhos e testemunhos) é a nossa matéria de investigação dentro do âmbito disciplinar do design mas também a consideração da sua recuperação e perpetuação como objectos da disciplina de Desenho.

Na realidade, consideramos que o *deficit* simbólico dos artefactos portugueses, dificilmente inscritos externamente resulta da deficiente avaliação do desenho ao longo da existência cultural portuguesa. Tratar-se-á, pois, de uma má avaliação e não de deficientes resultados expressos na prática do desenho. Se quisermos recordemos testemunhos passados, ainda próximos, em que a avaliação da prática do desenho teve consequências profundas e positivas na disciplina do projecto. Referimo-nos aos resultados do *Inquérito à Arquitectura Portuguesa*, levado a cabo pela *Escola do Porto* nos anos 50, cuja eficácia produtiva e crítica não pode deixar de ser reconhecida no surgimento do *Modernismo Português*.

Consideramos, assim, a urgência e eficácia de inquirir e inventariar o que mais próximo está da fixação do momento criativo, neste caso o desenho. Mais do que outra condição, fixamos a importância do desenho para a experiência do projecto, como estímulo, mas sobretudo como auto-reflexão crítica.

Creemos que esta expectativa, criada pela constatação do problema e mantida como hipótese, poderá justificar o nosso projecto de investigação, corroborado pelo interesse dos autores que nele participaram.

Para tal, e na sequência da investigação iniciada propomo-nos constituir um arquivo que sirva de «*lugar*» de depósito de imagens de desenho de projecto, onde essas imagens possam ser arquivadas e estudadas procurando chegar a uma compilação concertada, crítica e de divulgação, visando a utilidade que este material pode ter: 1. a nível científico, em concordância com a interpretação do projecto, 2. a nível didáctico respondendo com exemplos no processo de aprendizagem de alunos de formação superior e avançada, 3. como modelo prático de exercício auto-crítico na prática do projecto de design. Servindo, assim, internamente a comunidade académica, universidades e centros de estudo e, externamente o mercado, autores e empresas. Esperamos poder justificar, eficazmente, este projecto pela:

1. necessidade de estabelecer um inquérito ao design português através do desenho de projecto cujo fim será a sua compreensão como marca (inscrição) própria;
2. será pois, pertinente que a consideração seja feita através do desenho como matéria e instrumento que veicula o acto criativo;
3. será então meritória, a possibilidade de recolher, registar, sistematizar e divulgar este material;

contando com a condição da análise e classificação teórico-prática dos desenhos.

O projecto de investigação visa alcançar os objectivos acima apontados ao procurar recolher, estudar e divulgar, em colaboração com outros actores (autores e entidades de tutela), os desenhos como objectos da representação e como objectos do projecto.

Por necessidade metodológica e em consequência das fontes disponíveis os exemplo de que nos servimos não são exclusivos do projecto de design. Constatamos a necessidade de alargar o âmbito de referência projectual e neste caso fá-lo-emos considerando a disciplina de arquitectura, dada a estreita ligação entre elas.¹

No âmbito deste trabalho o esclarecimento acerca do desenho relaciona-se directamente com a sua existência no seio do projecto ou seja, procuramos perpetuar o motivo pelo qual ele existente: uma prática inserida num tempo-lugar (cultura) cujo movimento resulta de uma acção implicada (num ante e num depois que movimentam as imagens/representações do mundo).

O que consubstancia este trabalho são as imagens que o constituem: a recolha do material (desenhos) feita junto dos projectistas nacionais surge da necessidade de compreensão dessas imagens. A finalidade é proposta através da consideração crítica das imagens que não é determinada por nenhum juízo de valor prévio. Como é proposto por Alberto Carneiro admitimos que “*um desenho possa definir o desenho*”, (Carneiro in Rodrigues, 2010: 248). Na realidade poderia ser apenas uma imagem a trazer substância plena a este trabalho, no entanto essa substância encontra-se na presença de alguns milhares de exemplos.

Cremos que a compreensão do projecto por via do desenho pode ser vantajosa se considerada através da percepção do autor. As grafias expressas são, para além, da representação material do projecto um modo de representação que possibilita a sua (*psic*)análise. Ou seja, admitimos que através do desenho de projecto se possam encontrar características perceptivas do modo de pensar, interpretar e realizar o objecto/artefacto. Estamos, por isso, num domínio de desejo que considera as imagens como uma possibilidade valida de interpretação do artificial (o mundo) e não da sua condenação por negativismo ideológico ou a sua apologia por favorecimento consumista.

Em relação à análise dos desenhos admitimos a sua leitura subjectiva, não querendo com isto dizer que essa leitura seja arbitrária pois ela usa regras interpretativas (códigos de análise).

A leitura dos desenhos considera, por um lado, a ideia de associação como possibilidade de interpretação, recorre-se assim à proximidade associativa com a história das imagens em geral e à história de arte em particular; por outro lado, consideram-se os significados visuais não associados cuja significação deriva da proximidade de análise das imagens da ciência admitindo, assim, a ‘funcionalização’ da sua leitura.

¹ No caso deste trabalho, do ponto de vista projectual a disciplina de design considera-se crítica e metodologicamente na proximidade da disciplina de arquitectura. Pelo lado da História mas também pelo facto de esta investigação estar a ser proposta no âmbito da unidade de investigação ID+, da Universidade de Aveiro, cujo pensamento de projecto deriva de autores na proximidade com a *Escola do Porto*.

Apropriarmo-nos de uma imagem é então ‘funcionalizar’ a sua leitura. Considerando a imagem esclarecida e mostrando-a como esclarecedora. Isto significa interpretar códigos e contextualizar o significado dos signos. A ‘eficácia’ da leitura depende da selecção dos significados deixando de fora o que não lhe pertence ou, simplesmente, o que não é aprioristicamente considerado como acto de simplificação ou redução.

Da leitura da(s) imagem(s) deriva um significado proveniente dos signos pelos quais a imagem toma corpo e estes são lidos a partir da interpretação de códigos (regras) disseminados culturalmente. Ou seja, qualquer acto de leitura acontece dentro de um contexto ao qual a imagem pertence. No caso desta investigação consideramos que esses códigos pertencem, grosso-modo, a noções de pragmática, sintaxe, e semântica pelas quais a retórica e narrativa acontecem.

Como refere Mieke Bel, a propósito da *Medusa* de Caravaggio, no texto *Leggere l’arte?* “vendo o que há para dizer.” (Bel in Pinotti, 2009: 213). Assim, “não se deve ter fé na pretensão de identidade das imagens unívocas” (Boehm in Pinotti, 2009: 43), pois estas serão sempre a representação metafórica da realidade. Valem pela interpretação que fazem da realidade/do objecto e não como valor icónico. A metáfora possibilita o movimento das imagens que do ponto de vista lógico podem aparecer libertas de códigos de conexão. O sentido da possibilidade passa a sobrepor-se ao sentido da previsibilidade. A argumentação acerca do objecto sobrepor-se-á à sua definição limitada. A metáfora propõe uma compreensão estrutural das imagens, do seu modo de funcionamento, que não se adapta a um modo de entendimento pré-fixado. “A sintaxe metafórica é caracterizada por uma polivalência produtiva de significados para a qual contribui com múltiplas determinações” (Boehm in Pinotti, 2009: 56). Por isso não é possível a normalização dos artefactos (desenhos ou outros). “Ver” e analisar imagens supõe intercepções visivas, sínteses, ressonâncias que do ponto de vista da sua interpretação não as diminuem mas, pelo contrário, as transportam para significados inesperados e surpreendentes.

Procuramos pois encontrar o valor abrangente destes desenhos pela capacidade que elas têm de interpretar o seu próprio movimento e o da história à qual estão associados. Imagens que narram, portanto.

Deste ponto de vista, o desenho como fundamento do artístico é mais abrangente do que o desenho nas disciplinas iminentemente projectuais (design, por exemplo). Como é referido por Gottfried Boehm (in Pinotti, 2009: 48), o homem, na sua condição de sobrevivência, antes de ser observador atento e distanciado da realidade – condição pela qual se projecta – foi activo na construção da realidade – condição pela qual se é artista. Na acepção que se tem desta de um fazer manual. Neste caso, o desenho praticado como arte é mais vasto e fundador do que o que é praticado como projecto. Será assim se pensarmos que o desenho praticado no âmbito artístico responde de modo prático (objectivando) e directo (fazendo) ao problema da arte e o desenho que é praticado no âmbito do projecto responde apenas como representação específica de um determinado problema. Na realidade o que aqui propomos é uma análise do desenho de projecto através do ponto de vista do Desenho. Isto, por duas razões: 1. porque acreditamos que ver através do desenho trará para a disciplina de projecto novos modos de ver que a tornarão um território mais vasto e 2. porque a nossa é uma perspectiva ‘dentro’ do desenho para ‘de fora’ se possa atingir o projecto, já que o conhecimento prévio que temos é o desenho. Por isto, o alcance teórico que procuramos atingir (no âmbito da disciplina de projecto) deriva da prática do

desenho. Desejaremos poder dizer que “a antiga *theoria* (como visão) fundamentava-se, nesta condição, na *praxis*” (Boehm in Pinotti, 2009: 48).

Procuramos encontrar uma grelha de análise como instrumento de controle para a interpretação e classificação das imagens. “As imagens são processos, representações que não se limitam a repetir aquilo que é um dado apriorístico, mas antes tornam visível, fazem aparecer o “crescimento do ser”” (Boehm in Pinotti, 2009: 60). É esse crescimento profundamente perceptivo que consideramos poder vir a verificar pela análise dos desenhos propostos para estudo. Condição esta que eles próprios suscitam através da afirmação ou negação da semelhança do referente (ideia projectual).

Desde já posicionamo-nos na referência ao projecto *de...* e não projecto *em...* A utilização da proposição *de* procura estabelecer uma relação “livre” entre substantivos, enquanto que a proposição *em* relaciona substantivos segundo subordinação e significado. Isto significa, antes de mais, que não estará em causa a determinação específica da disciplina (os seus limites, fronteiras e definições contributivas) mas a procura da sua caracterização interna e possivelmente a sua classificação. O objecto de estudo é pois o desenho de projecto. Os *casos* considerados incidem sobre uma recolha iniciada (arquivo) no âmbito do desenho de projecto de autores portugueses. A escolha privilegia o reconhecimento dos autores – institucional e público – e procura posicionar-se no acima referido: validar e classificar o objecto disciplinar através da análise do desenho do autor(es).

Poderemos, então, considerar que a presente proposta de trabalho considera a disciplina de design como *motivo* para o estudo da disciplina de desenho. Neste caso o objecto de design será *motivo* mais do que fim. Respeitaremos, assim, a determinação da ambiguidade do artefacto enquanto forma construída como resultado do objecto de desenho.

Na Parte I seremos, pois, conduzidos pela pergunta: *Porquê?* Procuraremos, fundamentalmente, analisar ontologicamente a prática do desenho, considerando, em particular, a sua relação com o projecto. Na Parte II procuraremos avançar para a pergunta: *Como?* Analisaremos o desenho produzido no âmbito projectual. Acreditamos que é no *Como* que reside a possibilidade de concretização da acção admitindo, no entanto, o encontro com a ambiguidade e/ou o paradoxo que propiciam a acção voluntária através do desejo. Desde logo procuraremos a relação disciplinar entre desenho e design propondo como hipótese a possibilidade de que a diferença ontológica entre ambos derive da relação que as disciplinas estabelecem entre si. Finalmente, na Parte III procuraremos acerrar-nos das conclusões finais através da interrogação: *Porquê o como?* Consideraremos a análise dos desenhos de projecto que fazem parte da base de dados iniciada com esta investigação através da metodologia descrita a seguir e que apresentaremos nas conclusões finais.

Se partirmos da consideração da legitimidade da afirmação de que o design não é Arte, podemos passar à ofensiva seguinte,

- então é o quê?

A resposta, através da segurança classificatória não é o nosso fim nem, tão pouco, perspectivamos a sua realização dentro deste trabalho. Focalizaremos o estudo tentando conhecer e caracterizar a prática do design através da análise do desenho. Procurar-se-á a relação entre desenho e design, através da interpretação crítica do desenho – teórica e prática – na tentativa de chegar à classificação da prática do design.

Procuraremos interpretar o desenho partindo da sua consideração como acção de um fazer teórico-prático no âmbito da arte e por comparação no que pode ser a sua prática excluído dela (admitindo ser este o campo onde poderemos encontrar a existência do design).

Do ponto de vista do fazer, na produção do objecto, a questão do *ser* artístico é um *a posteriori*. A crença de que o conteúdo de verdade da obra se estabelece através da forma deixa de fora os conteúdos “externos” à obra e, neste sentido, a questão artística seria também ela “externa” à obra. Por exemplo, o artístico adquire importância racional para o autor da obra quando esta existe pela encomenda, ou seja o artístico é a consequência externa atribuída por um programa deliberadamente artístico. Isto parece ser tanto mais verdadeiro quando a encomenda deixa de ser de âmbito privado passando a ser de âmbito institucional.² Livre de constrangimentos o que conta na produção artística é a resolução do objecto, seja ele da pintura, da escultura, da fotografia, do vídeo, ou multidisciplinar. Neste caso, a classificação artística é *a posteriori*. Poderá ser também assim para o design? Para tal teria o design que suportar a *deriva* do objecto manifestando-se socialmente como disciplina? Estará ainda presente o desenho? Estas poderão ser também as questões-limite do design, quer na sua proximidade com a arte ou com a ciência? Poderemos interpretar o design através da classificação do desenho, por exemplo, como imagético e simbólico ou diagramático e programático? Terão estas que ser diferenças marcadas ou poderão ser marcas simultâneas?

Queremos ainda aqui referir a pergunta de José María Cerezo:

“originalidade, novidade, criatividade, sensibilidade, emotividade, planificação, programa, destreza, mestria, génio, engenho, invenção, técnica, gosto, imaginação, instinto, intuição, razão, regras expressividade, interesse, profissão, professor, ofício, esforço, colaboração... Todos são conceitos que relacionam o desenho com a arte. Então, onde está a diferença?” (Cerezo in Calvera, 2003: 228)

Desde já propomos que esta seja encontrada no interesse em comunicar simbolicamente por parte do design, distanciando-se da representação sintomática proposta pela arte contemporânea.

Neste caso as diferenças encontrar-se-ão, preferencialmente, nas estratégias específicas de cada disciplina como diferenciação operacional, não prescindindo do seu ser interno relacionado com o externo que o acolhe. No design, as estratégias dirão, então, respeito ao projecto enquanto o fazer se concretiza no desenho. Em última análise poderemos procurar reconhecer o desenho como o núcleo comum que relaciona arte e design enquanto as estratégias do projecto se assumem diferentes para cada uma das disciplinas.

Neste caso a consideração do desenho “ultrapassa” a consideração funcional do projecto. Interpretando o desenho como um campo operativo mais vasto do que o design, interessará pois estudar como o desenho intervém, condicionando e/ou ajudando na prática e pensamento *em e sobre* o design.

O nível de interpretação do desenho incorpora em si o valor do objecto desenho; o acto de ver (no qual o desenho existe) torna-se um confronto – um dar e receber – uma actividade social.

² Quando um museu ou uma instituição de arte encomenda uma obra a um artista o programa artístico é definido institucionalmente.

O objecto do design como resultado residual do processo conceptual do design deriva da actividade do desenho como instrumento que faculta a representação cultural da autoria. O desenho pode então ser simétrica, ou assimetricamente, o elo que junta os dois níveis de produção do objecto (instrumental e critico) produzindo a base para uma narrativa do design. Na realidade, a diferença contemporânea entre o objecto de design e o objecto da Arte reside no modo de consideração do sujeito fruidor da obra. Enquanto que na Arte o sujeito fruidor (público) foi incorporado na obra, foi chamado a participar dela directa ou indirectamente, passiva ou activamente, no design, maioritariamente, o sujeito continua a ser tratado de modo diferenciado considerado como corpo estranho à obra.³

Neste caso, tratar-se-á de analisar em que medida os modos de representação intervêm na ideia de representação. É isso que procuraremos estudar através da consideração das deslocações técnicas da representação contemporânea. Como última condição tratar-se-á de analisar a passagem da experiência à simulação; ou seja do desenho à imagem, como acto perceptivo. Assim, a **montagem** do presente projecto de investigação procurou integrar cientificamente o trabalho prático e pedagógico até agora realizado bem como as investigações teóricas, feitas neste domínio de estudo, como sejam o levantamento bibliográfico e o trabalho científico apresentado em congressos internacionais.

Num primeiro momento, procuramos analisar ontologicamente a prática do desenho através de uma compreensão abrangente para além daquela que proporciona a aplicação directa da ideia de projecto, mantendo como referência a possibilidade da sua origem na prática do *disegno fiorentino* do séc. XV e o seu desenvolvimento na prática da cultura ocidental.

O desenho na proximidade do *disegno* como possibilidade disciplinar fundadora, como competência instrumental e eidética (projectual e imagética) ao serviço de outras disciplinas, quer artísticas quer científicas. Constituindo-se virtuosamente, instituindo a regra e reflectindo acerca da representação até à reivindicação da sua autonomia.

A partir da bibliografia proposta foi feita a reflexão critica com vista à consideração teórica acerca do desenho, particularmente na sua relação com o projecto.⁴

Para a interpretação do desenho na prática do projecto, partimos da consideração teórica do desenho como resultado da triangulação *imaginação – classificação – representação* (Partenope, R.) e do design como resultado da triangulação *autor – tecnologia – programa* (Providência, F.). Num segundo momento, através da recolha dos desenhos produzidos por designer e arquitectos nacionais de reconhecido mérito público, procuramos interpretar essa produção e através dela classificar o objecto projectual.

Assim, a **estratégia** deste projecto decorrerá da possibilidade de validação do projecto através do problema – *o desenho* – pelo reconhecimento da hipótese apresentada procurando atingir as conclusões. Trata-se de uma abordagem pessoal aos referidos autores no sentido de obter deles os desenhos que nos propomos estudar mas também de recolher os seus depoimentos acerca desse material (a sua referência na prática projectual de cada um dos autores). Por isso, neste trabalho é considerada a importância do testemunho verbal de cada autor.

³ Eventualmente, nas formas de apresentação do objecto de design mais radicais (mais contemporâneas), a consideração do sujeito é já no seio do objecto.

⁴ A recolha bibliográfica é, preferencialmente grande, a partir de obras ou traduções italianas quer pela circunstância do tema estudado quer pela relação com a orientação da investigação.

Propomos, pois, como **tema** da investigação o estudo da relação entre o desenho e o design, procurando através da interpretação crítica do desenho (teórica e prática) chegar à classificação do projecto.

Definimos como **problema** o *deficit* na interpretação crítica da disciplina (crítica de design), a partir da sua consideração e manifestação como prática criativa.

Partimos da **hipótese** que a interpretação e classificação do objecto de design se podem fazer por via do desenho, através da sua consideração como matéria do projecto.

Definiremos, portanto, os seguintes **objectivos**, como validação do tema através do problema pelo reconhecimento da hipótese apresentada: 1. a análise ontológica da disciplina do desenho na sua relação com o projecto; 2. a verificação da utilização do desenho na actividade projectual, através da recolha dos desenhos e depoimentos (entrevistas e outros): *casos de estudo*; 3. caracterização e classificação do projecto através do desenho; 4. validação simbólica e semiótica do objecto projectual.

A **metodologia** proposta na investigação para a análise do material (desenhos de projecto) caracteriza-se por ser de *fonte directa*, já que o material provém dos próprios autores.

A investigação é indutiva, cuja base de interesse privilegia o processo em detrimento do resultado. A cadeia de raciocínios estabelece a conexão do particular para o geral. Neste caso, as constatações particulares é que levam às leis gerais. A especificidade refere um método comparativo constante.

A **recolha de dados** deriva da escolha de autores nacionais cujas obras pertencem à segunda metade do séc. XX e início do séc. XXI.

Privilegiou-se a escolha de autores com reconhecido mérito nacional a partir da identificação de “*Escola do Porto e Lisboa*”. A autoria reporta-se a essas duas definições geográficas já que é aí que se concentram o maior número de profissionais.

A recolha do material está assim definida pelas condições apontadas, mas também sujeita à disponibilidade dos autores em responder.

A procura decorre através de **situações-chave**, acontecimentos recorrentes com base nos dados que constituem as classificações consideradas no estudo.

A escolha, ao contemplar o reconhecimento dos autores, interpreta a representatividade do seu trabalho e obra proporcionando exemplos para a classificação através da diversidade dos casos. Procurar-se-á interpretar os desenhos através de uma grelha interpretativa capaz de relacionar desenho e projecto. A diferenciação da classificação passa pela consideração prévia da obra de cada um dos autores.

Trabalha-se com os **dados** para descobrir e codificar processos e relações (básicas). Dentro da caracterização de cada desenho procurar-se-ão factores de semelhança e aproximação ou dissemelhança e diferenciação entre obras e autores, em consonância com o uso e/ou prática do desenho.

A realização de **amostragem** será codificada em campos descritivos à medida que a análise se concentra na definição da classificação dos desenhos.

A selecção processar-se-á de forma dinâmica. Não termina com o grupo seleccionado. A participação dos autores neste estudo é voluntária sendo os desenhos seleccionados e reproduzidos. O acto de selecção conta com a participação do autor (condição à qual a classificação do material estará profundamente ligada) incluindo esta premissa no critério de

análise. A descrição procura ser exaustiva, é feita individualmente para cada imagem. É também anotada uma pequena descrição biográfica do autor.

A **parte descritiva** procura ser o mais específica e exaustiva possível assinalando as características formais do material recolhido, através da visualização e análise dos originais.

A **parte reflexiva** compreende especulações acerca do material baseadas na forma e conteúdo dos desenhos, na informação (história) do material e obra dos autores e na entrevista facultada por ele.

A amostragem é de tipo englobante (em rede): baseada no critério definido para o grupo inicial pretende-se que seja sucessivamente alargada segundo uma estratégia de crescimento. Esta é obtida pelo registo dos desenhos facultados pelos autores.

Para cada autor o número de desenhos visualizados e reproduzidos (fotografados ou digitalizados) varia muito, segundo a disponibilidade de acesso ao material.

Para a análise iniciada com este trabalho serão elegidas 25 imagens como representativas de cada autor (este número tem apenas carácter normativo, do ponto de vista quantitativo, ajustado ao decorrer da investigação).

As **entrevistas** são informais; pontualmente, semi-estruturadas. Decorrem da questão colocada por este trabalho, mas são conduzidas pelo autor. Sempre que possível a entrevista foi coincidente, embora não simultânea, com a amostragem dos desenhos.

O objectivo da entrevista é obtenção das imagens (desenhos) para o arquivo e o esclarecimento que os autores podem fornecer acerca delas.

Espera-se com a recolha e estudo deste material permitir :1. a análise crítica da disciplina de design feita a partir da sua experiência “interna”, ou seja através de desenho que lhe pertence; 2. recolher e arquivar esse material de modo a analisá-lo comparativamente superando a dificuldade científica do seu estudo sistemático, que está, quase sempre dependente circunstancialmente do autor; 3. poder contribuir para o inventário e conhecimento do design português através do estudo do desenho.

Os **resultados expectáveis** serão pois os seguintes: 1. dar corpo a um material “volátil”, quase sempre “desperdiçado” e que contribui de forma determinante para a compreensão do património cultural português quer ao nível da decifração da criatividade quer como instrumento de utilidade técnica. 2. proceder a um registo inicial do material recolhido baseado na possibilidade da construção de um arquivo online; 3. proceder à classificação e divulgação das imagens obtidas; 4. propor o futuro estudo comparativo das imagens através da consideração dos objectos/obras das quais foram origem; 5. apresentação e divulgação do material recolhido; 6. colaboração com outras instituições nacionais que se ocupem da conservação e salvaguarda de material semelhante e/ou com este relacionado.

Por fim, atribui-se como **finalidade** deste trabalho a possibilidade de contribuir para o debate crítico da disciplina de design, particularmente no que diz respeito à prática do desenho.

Perspectivando o debate a partir do desenho procuramos sistematizar e proporcionar a definição de campos de investigação que possam ser colaboradores do ponto de vista institucional mas que tem neste trabalho uma definição interna em relação à disciplina de design.

Focar-nos-emos nos aspectos heurísticos do desenho por uma dupla motivação. Por um lado porque é, sobretudo, este aspecto do desenho que os autores nos quiseram mostrar fornecendo-nos as imagens estudadas, por outro porque é este o *momento* do desenho que propomos como o mais eficaz para a *descoberta* do projecto: está é a hipótese considerada e acerca da qual se

procurará a validação deste trabalho. Por isso, este trabalho ainda que sendo teórico procura ser validado com exemplos que embora não atinjam a classificação cognitiva do projecto procuram, sobretudo, validar a sua aproximação perceptiva.

Segundo Didi_Huberman,

“o trabalho teórico não tem como primeira função, como se crê muitas vezes, ser *axiomático*: quer isto dizer de estabelecer as condições gerais adequadas de uma prática. Em primeiro lugar, ele tem como desafio – pelo menos, nas disciplinas históricas - reflectir sobre os aspectos heurísticos da experiência: ou seja, de questionar as «evidências do método» quando se multiplicam as excepções, os «sintomas», casos que deveriam ser ilegítimos e que no entanto se demonstram fecundos.” (Didi-Huberman, 2000: 23)

Também nós caminharemos por entre a possibilidade de nos confrontarmos com os «sintomas» que cada desenho revela e que cremos poderem ser tradutores do grau perceptivo de cada autor. Pelo menos será este o princípio pelo qual este trabalho se orientará. Como refere Didi-Huberman, “não existe história senão a dos sintomas.” (Didi-Huberman: 2000: 40). Para este autor o sintoma não designa uma coisa isolada, nem sequer um processo que possa ser reduzido a um determinado número de componentes para poder ser explicado. Para ele o «sintoma» é diferente de um conceito semiológico ou clínico apesar de demonstrar uma certa analogia com a emergência de significado (através do fenómeno que se manifesta) e de uma pregnância estrutural da disfuncionalidade. Para Didi-Huberman o sintoma denota um duplo paradoxo: visual e temporal. O paradoxo visual manifesta-se na aparição: um sintoma aparece, irrompe, brota do que está subterrâneo, interrompe a representação para trazer para a visibilidade o inconsciente da representação. O paradoxo temporal manifesta-se no anacronismo já que ele nunca aparece no “bom” momento, ele é importuno, chega sempre a “contratempo”. O sintoma representa assim tempos heterogéneos, memórias entrelaçadas, interrompe a história cronológica dos acontecimentos. Como poderá ser confirmado a seguir é através desta ordem de valor que nos movimentaremos neste trabalho.

Desejaremos por fim, poder contribuir para a usabilidade deste estudo iniciando na Universidade de Aveiro a preparação para a inserção de imagens no portal ‘*sinbad - biblioteca digital*’ de um arquivo digital de desenhos, preferencialmente de projecto de design e arquitectura.

PARTE I

Neste trabalho de investigação partiremos do estudo e reflexão do desenho procurando alcançar a compreensão da sua implicação no projecto. Neste sentido, o desenho apresentar-se-á como a matéria da qual o design deriva – aspectos heurísticos do desenho – e eventualmente, à qual regressa – derivação simbólica e sintomática do desenho constituindo-se assim como território de influência e confluência do design.

Desta forma, posicionar-nos-emos considerando a existência do design através do desenho. Como premissa inicial consideraremos a diferenciação entre arte e design através do desenho. Procuramos justificar a confluência do desenho (acção instrumental) *na arte* e *no design*, e a sua diferenciação formal (estratégia projectual) enquanto desenho *para a arte* ou *para o design*. O desenho *na e para a arte* é diferente do desenho *no e para o design*? Eis a questão que propomos como estímulo para interpretar a relação do desenho e do design como propiciadora da relação entre design e arte.

O desenho como disciplina que configura o conceito (ideia) é interpretado nesta investigação como descendente da cultura ocidental e particularmente no momento da sua afirmação renascentista. Assim, consideramos a sua origem como *disegno* na cultura do Renascimento florentino,⁵ período onde surge a primeira academia de desenho,⁶ e como configuração do entendimento do que é o projecto, já que o desenho era a disciplina capaz de relacionar as várias artes chamadas do *disegno* (*arti del disegno*).



Michelangelo, *Perfil de base de coluna com escala manuscrita*, grafite negra e pena, 325 x 145 mm, séc.XVI, Casa Buonarroti

O desenho ao ser herança renascentista é, também por esta via, herança da cultura clássica grega e romana: é *poiesis*, como um modo de «saber fazer» resultando em construção projectual e criação do objecto. No Renascimento, o *disegno*, como arte liberal, libertando-se da condição de um fazer artesanal, institui-se como disciplina, derivando da *theoria* enquanto conhecimento e exprimindo-se como sabedoria intelectual abstracta, através do modo contemplativo da observação. Mas é também *praxis*, enquanto *virtude* prática, partindo de tradições culturais que transportam uma sabedoria moral, ética e política, expressando-se como *ser-objecto*.

A partir do séc. XVIII, o desenho como acção artística começa a conquistar autonomia disciplinar no encontro com o desejo de liberdade que a arte afirma.

⁵ Referimo-nos ao texto de Vasari, Giorgio, *Le Vite dei piu eccellenti Architetti, Pittori, Scultori*, editado pela primeira vez em Florença, em 1550 e dedicado por Vasari a Cosimo de' Medici.

⁶ A Compagnia dell'Arte del Disegno foi fundada por Cosimo I de' Medici em 1563, por sugestão de Giorgio Vasari. Entre os primeiros membros contam-se Michelangelo Buonarroti, Bartolomeo Ammannati, Agnolo Bronzino e Francesco da Sangallo.

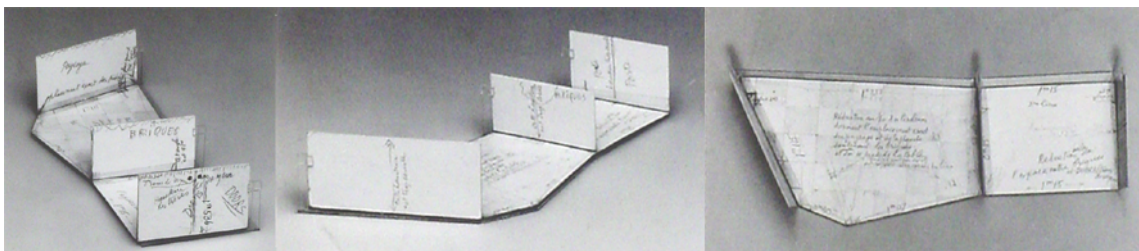
O desenho liberta-se da função de ser projecto para a arte (na tradição de ser *disegno*), passando a sua autonomia a praticar-se em função das regras internas – o desenho que vale como objecto artístico enquanto representação.



Anónimo italiano, *Estudo de ruínas clássicas*, pena e aguada a sépia e alvaiade s/ papel verde, 414 x 298 mm, séc. XVIII, Museo del Prado

A conquista moderna de autonomia artística passará na segunda metade do séc. XX a pressupor os objectos artísticos como manifestações do irreconciliável da «coisa» artística. Os exemplos de Duchamp e Malevitch, na primeira metade do séc. XX, serão a razão irónica da ausência da função artística na arte e, nos anos setenta, Beuys fará dessa ausência motivo de encanto transcendental.

A questão da arte moderna reverte o objecto para um «retour vers le réel» (Wajcman in Aubert, 2000: 43). A modernidade encaminha o objecto artístico no sentido da perda da imagem, ele deixa de representar, de figurar simbolicamente, passando a ser condição de (de)mostrar o «real». Cézanne foi iniciador da perda do significado da imagem como ordenação da realidade; Duchamp e Malevitch retomarão o princípio de Cézanne, para o tornarem na possibilidade do objecto se tornar significativo *vivo* que não interpreta ou representa mas mostra a «coisa» pertencente à arte. A «coisa» como significado ausente torna-se presente através dos conteúdos formais da arte.



Marcel Duchamp, *Três vistas do modelo "Étant donnés"*, grafite negra e caneta s/ cartão montado com fita adesiva, 1966, Philadelphia Museum of Art

O *Quadrado Negro sobre Fundo Branco* de Malevitch, de 1924, feito à semelhança do quadro com o mesmo nome de 1915, bem como a *Roda de Bicicleta* de Duchamp, dos anos 60, com uma presença semelhante à dos anos 40, referem o objecto da arte como objecto que mostra. O *Quadrado Negro sobre Fundo Branco* já não é nem símbolo nem representação mas, apenas, o objecto como possibilidade de figurar a arte como presença do real. Não se trata de reprodutibilidade mas sim da citação da obra no acto de a formalizar. O que é constituinte das manifestações da arte contemporânea é a possibilidade de elas mostrarem a ausência das imagens como constituintes da ideia (conteúdo) da arte. A arte contemporânea nega a sua própria história como representação da ideia que existe enquanto expressão que considera a representação do mundo através da possibilidade de tudo o que é visível poder ser dito e, vice-versa, tudo o que se pode exprimir verbalmente poder ser representado de forma visível. O “referente último de toda a representação e de todas as imagens de hoje é a ausência de imagem.” (Wajcman in Aubert, 2000: 46).

O desenho como acção motivada pelo desejo, abandonará a *necessidade* artística e passará a constituir-se como objecto da arte. O desenho já não é nem história através da memória do seu passado (desenho clássico), nem revelação do invisível através do visível (desenho romântico), mas apenas a figura que (a)presenta o real da arte (desenho moderno). Neste sentido, o desenho deixa de ser signo simbolicamente representado, passando a figurar como sintoma que renuncia ao idealismo da história de arte através da “forma simbólica” panofskiana. O símbolo revela a insuficiência da imagem fixada através do conceito. Panofsky representa no seu discurso o *mal-estar* da imagem-conteúdo (da ideia) através do “conteúdo intrínseco” das obras de arte. Como refere Didi-Huberman, “não existe inconsciente em Panofsky – apenas uma função simbólica que ultrapassa a intenção particular de qualquer artifice de símbolos: uma função meta-individual e ‘objectiva.’” (Didi-Huberman, 1990: 203).

Para este autor o símbolo é, em Panofsky, associado ao termo *meaning*, que clarifica o significado da coisa simbolizada e contrário ao entendimento da psicanálise freudiana, onde o símbolo é reportado aos fenómenos pessoais e singulares, cujo sistema manifesta o desconhecido. Freud associa o símbolo ao sintoma. Este ao manifestar-se através da “justaposição de equívocos” é capaz de “conjugar o tesouro simbólico com as marcas sem sentido” (Lacan in Didi-Huberman, 1990: 212). Para Freud, o sintoma simboliza cada coisa com a possibilidade do seu contrário, “produz equívocos habilmente escolhidos e possuindo dois significados diametralmente opostos.” (Didi-Huberman, 1990: 214). Simbolizando, o sintoma representa, mas representa de modo deformado. O sintoma da arte só pode ser diversamente interpretado, sem nunca poder ser reduzido a uma argumentação definitiva. O que pode ser interpretado na arte são os restos, desperdícios. O símbolo que é associado à compreensão que clarifica o objecto revela o outro significado profundo da arte que escapa à própria interpretação. Lacan (in Didi-Huberman, 1990: 214) vê no símbolo uma espécie de unidade inteligível ou de esquema entre a regra geral e o acontecimento particular; por outro lado, o sintoma que não nega o símbolo, afirma simplesmente que o sintoma liberta a simbolização. Didi-Huberman encontra o significado para o sintoma na arte através da consideração de que

“o sintoma é um acontecimento crítico, uma singularidade, uma intrusão, mas ele é ao mesmo tempo o pôr à prova de uma estrutura significante, um sistema que o acontecimento tem por finalidade fazer surgir, mas *parcialmente, contraditoriamente*, de maneira que o sentido não advém

senão como enigma ou *fenómeno-índice*, não como conjunto estável de significações.” (Didi-Huberman, 1990: 307-308)

Ele caracteriza o sintoma pela sua intensidade visual, pelo valor de brilhar. Nesta circunstância o desenho é representado *na arte* como matéria pertencente à arte.

Passemos então à seguinte consideração:

Poderá a disciplina de design, através da sua autonomia disciplinar iniciada historicamente na revolução industrial e afirmada com o modernismo, preencher o lugar funcional do desenho?

“O paradigma do design como condição operativa de design de interfaces, aspira a ser representação de uma dimensão cultural própria. Deste modo, o design é *o desenho de artefactos de interface cultural*”, resultado da triangulação entre autor-programa-tecnologia. (Providência in Calvera, 2003: 199)

Ao ser o resultado desta triangulação o design é por via do autor um instrumento de reflexão que aspira à liberdade da arte. No entanto existe condicionado por um programa construtor de sentido que conferirá à obra/artefacto, através da sua concretização formal, um conteúdo de verdade. Ou seja, o design é ainda uma derivação grega da *techné*, enquanto *poiesis*, como modo de «saber fazer» criativo, através da *theoria* e da *praxis*.

Então, pergunta-se, poderá ser o design um modo de interpretar e realizar a função do artístico através do desenho, enquanto este é, de modo autónomo na contemporaneidade, domínio da arte? Na condição de *existência para...*, o desenho existe como função que materializa o projecto. O desenho (pre)existe como função multidisciplinar através da representação triangular entre *classificação*, *representação* e *imaginação*, derivando este triângulo daquele outro descrito por Vitruvius como *utilitas*, *firmitas*, *venustas*.

O conceito de desenho pode ser representado através de um triângulo cujos vértices corresponderiam à *representação*, *classificação* e *imaginação* (Partenope, 1984-1990: 36).

Representar significará tornar visível a intenção do projecto. *Classificar* corresponderá à atribuição de significado no mundo dos objectos. *Imaginar* significará fazer prosseguir a intenção. As deslocações possíveis, a permanência temporária junto a um dos vértices, mesmo a adopção particular de um deles, só têm sentido na compreensão subjacente do triângulo inteiro.

Classificar, *representar*, *imaginar* serão meio e não fins e a sua síntese não será nunca alcançada; se assim fosse, concluir-se-ia o desenho, terminaria o sentido do desenho na solução do modelo absoluto.

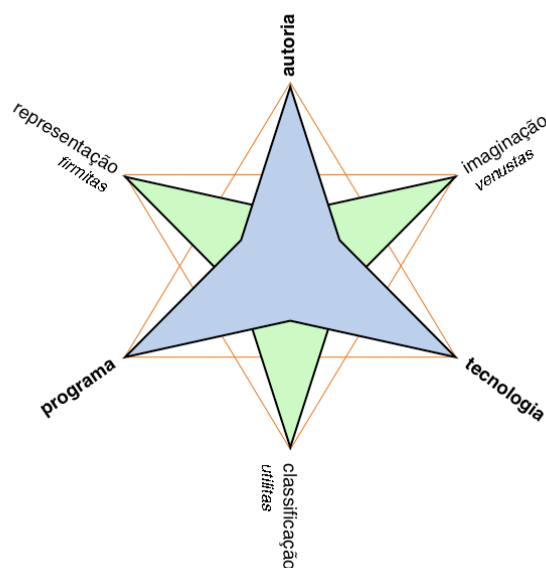
No entanto, se olharmos para exemplos de autoria poderemos ver como os lados deste triângulo se deformam dando lugar, por vezes, à quase exclusão de outro ou outros vértices. É o caso dos desenhos de Piranesi onde a evidência da imaginação é notória. Noutros casos, a pouca consideração de um dos vértices dá lugar à deslocação dentro de um segmento que pode ser de *representação-classificação*; *classificação-imaginação* ou, ainda, *imaginação-representação*. No primeiro caso, o desenho reduz-se à experiência de levantamento e produção do real. No terceiro caso, não se considerará a totalidade dos objectos, ou seja, não se reconhece o âmbito ao qual o objecto pertence.

O triângulo descrito é análogo ao triângulo vitruviano *utilitas*, *firmitas*, *venustas*. Neste caso, a correspondência da *utilitas* será a *classificação* na medida em que *utilitas* corresponderia à

verificação funcional da *utilidade como classificação do projecto*. A *firmitas* encontrará correspondência na *representação* no sentido vitruviano de correspondência entre o que é pensado e o que se comunica «objectivamente». A *venustas*, exprimindo o conceito histórico de beleza, relacionar-se-á com a *imaginação*. Consideramos oportuno o reparo de Rocco Sinisgalli (in Partenope, 1984-1990: 38), observando que ficaria por definir a origem e fundamento da *venustas*. Espelho da imensa beleza de Deus? Desejo fundamentado na condição terrena de beleza, isto é, de um corpo? Prazer proveniente da fusão de um enigma cognitivo? Vasari parece ter encontrado na virtude da arte o desejo como motivo do projecto. No sentido vasariano, o desenho como princípio organizador, activamente subjacente à produção artística torna-se no «corpo» como material físico que corresponderia ao corpo de quem desenha projectado na profundidade histórica das formas. Daqui advirá a noção de impossibilidade de separar a matéria gráfica que é o desenho, do modo como foi traçado (registado), mas também o seu fascínio como manualidade.

A superação da manualidade do desenho ao serviço de uma prática projectual parece poder ser entendida através da forma colectiva do mesmo. O desenho na prática projectual faz-se na consideração diferenciada de matérias mas, e também, na colaboração entre diferentes indivíduos. Poderemos ainda, neste caso, falar de autor ou pode a contaminação ser tão fortemente desejada que a questão da autoria poderá ser dispensada?

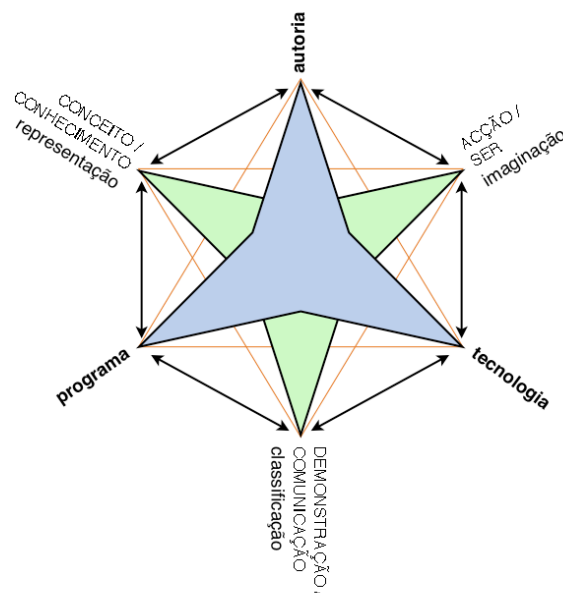
Consideremos o seguinte modelo:



Na tentativa de articular o design resultado do triângulo *autor-programa-técnica*⁷ com o desenho de projecto como resultado do triângulo *classificação-representação-imaginação*, daí resultaria uma figura cuja autoria existiria no intervalo entre *representação-imaginação*, surgindo o programa no intervalo *representação-classificação* e a tecnologia entre *classificação-imaginação*. Considerando a representação do projecto em design como a relação existente entre estes dois triângulos o design estaria mais próximo da ciência-engenharia através das representações do semi-círculo definido pelo movimento periférico entre *representação* e *tecnologia* passando pelos vértices do programa e da classificação e, pelo contrário, mais próximo da arte passando pela

⁷ Definição proposta por Francisco Providência.

autoria e imaginação no movimento periférico do outro semi-círculo. Poderíamos ainda dentro deste círculo definir movimentos diametralmente opostos tais como imaginação-programa, representação-tecnologia e autoria-classificação.



O desenho ajuda, assim, a superar a ideia redutora de um princípio único e unívoco na prática do design. Quer através da ideia «objectiva» de um programa que contém já a solução e, neste caso, caberia ao design, numa atitude de esperança, «desvendar» a solução através da ideia «criativa» de um fazer reduzido a uma prática quantificável e determinada de modo expressivo e, portanto, menos interpretada. O desenho é, na prática do projecto de design, um modo de interpretar que ao sê-lo se auto-interpreta, no programa, na tecnologia, e na autoria.

O desenho poderá ser o chamamento intransponível do design como momento inseparável da arte e da ciência como metodologia. O design apela ao desenho quando o programa metodológico se afirma prioritário, da mesma maneira que impõe a necessidade metodológica quando a menção «artística» é predominante. Se é verdade que, muitas vezes, a aceitação social do design se faz através da reivindicação da ideia artística, a sua organização como momento disciplinar “procura” primordialmente o conceito. A questão da inovação tão cara ao design poderá ser aqui mediada pelo desenho como informador do conceito através da ideia. O desenho não poderá desvincular-se da possibilidade de ser ideia através da afirmação do real que é a da produção da arte de hoje, da mesma forma que para o design ele pode ser a possibilidade de organizar o conceito através de uma prática projectual.

Desta forma o desenho participa e consolida o processo em design. O desenho como a possibilidade de construção da ideia, determina o aparecimento da forma do objecto enquanto representação da existência do objecto. Ou seja, no design o desenho é o «duplo», como possibilidade de ser objecto desenhado; a aparição do real através do processo que constrói a ideia enquanto expressão do designer, e objecto simulacro, através da representação do artefacto de design.

Segundo Ezio Manzini a capacidade de imaginar algo que não existe e as estratégias de acção para alcançá-lo são a essência de cada comportamento projectual na condição de este se tornar realidade.

“Assumir este comportamento e pô-lo em prática não é nem óbvio nem fácil, a aceitação mais ou menos resignada do existente, a fuga para o sonho ou as utopias irrealizáveis e o esforço para pôr

em prática estratégias de acção, fazem desta capacidade projectual um recurso escasso.”
(Manzini in *Cuadernos de Diseño*, 2004: 133)

Perante as dificuldades da projectação como capacidade para “*imaginar o que ainda não existe*”, as estratégias para alcançar o objecto deverão ser do tipo multidisciplinar através de um processo social de aprendizagem. A individualidade projectual do designer, a sua capacidade de ser autor, realiza-se através da comunhão antropológica; primeiro, com as pré-existências que o rodeiam, – individualmente humanas e objectualmente inertes – e, depois, pelo desejo de as tornar experiência com o próximo, com o ser humano e o mundo.

O funcionalismo que determina a forma como sucedâneo da função, nasce mais da necessidade individual do autor, enquanto corpo social, do que da forma objectiva de um cumprimento projectual pré-determinado. O resultado de determinados requisitos, industriais, materiais e funcionais, serão questionados pelo autor num processo de interrogação enquanto desejo de resposta. Mesmo quando a resposta do designer é condicionada por certas informações conceptuais, técnicas, económicas ou outras, o processo é ainda a referência à capacidade de interpretar o programa por parte do autor ou autores.

Na condição projectual pós-industrial, a natureza do programa é particularmente fraccionado em especificidades de natureza multicultural, fazendo com que o programa seja cada vez mais interpretado pelos agentes que o desejam e propiciam. Neste sentido, o desenho interpreta o programa tanto mais desejavelmente quanto mais propiciador do encontro com os “vazios” do próprio programa; ou seja, através do desenho cabe ao desenhador a “possibilidade de imiscuir o projecto em territórios periféricos “niveladores” do próprio programa projectual”, (Girard-Miracle in *Cuadernos de Diseño*, 2004: 149). Tal como é defendido por Ezio Manzini, o método projectual deve ser “astuto” de forma a combinar razão e ciência, com a *intuição, sentido comum e acaso*, no momento em que a moda e o consumismo se tornam obsoletos. O designer como projectista do objecto, capaz de sintetizar diferentes exigências impostas pelo mercado e pela empresa, recolhidas através de informações conceptuais, técnicas e económicas não é nunca, apenas, o depositário e operador racional desta informação, mas antes o sintoma de uma acção filtrada pelo corpo individual do autor do projecto. A busca de alternativas projectuais passará pela acção do desenho não apenas como modo precoce correspondente à formação do gosto, mas também como acção no domínio individual inserido socialmente. Como é referido por Girard-Miracle, no seu artigo ‘Nuevos diseñadores para outro diseño’, já Adam Smith na sua premonitória obra *Teoria dos sentimentos morais* (1759) dizia que,

“ por mais egoísta que se possa supôr o homem, existe na sua natureza alguns princípios que o fazem interessar-se pela sorte dos outros e fazem com que a felicidade destes resulte necessária para si, ainda que dela não derive nada mais do que o acto de contemplá-la”. (Girard-Miracle in *Cuadernos de Diseño*, 2004: 149)

Hoje a arte ao pretender desvincular-se da sua condição de ser imagem, na pretensão de assunção do real, da «coisa» artística, proporciona ao design a possibilidade de ser forma simbólica e ao designer ser o agente do signo. O modo presente que o design tem de ser imagem, capaz de criar emoções, deriva da sua função simbólica, na assunção do objecto de

design como símbolo. O objecto do design cumpre assim a condição de fetiche tornando a experiência do real um domínio da arte.

Nas novas propostas de consumo “os objectos convertem-se em verdadeiros sistemas ideológicos que objectivam preferências morais e estéticas. O valor de uso das mercadorias foi definitivamente substituído pelo seu valor simbólico” (Girard-Miracle in *Cuadernos de Diseño*, 2004: 154).

A aceitação do objecto de design como valor simbólico, faz dele a representação ideológica que antes era da arte. Neste sentido, a diferenciação do objecto da arte dá-se no sentido em que este é o sintoma que revela o real e, como tal, já não pode emocionar mas apenas denunciar o sintoma próprio da arte, contrariando a utilidade e apropriação do símbolo na prática projectual do design e “considerando as suas implicações na modelação cultural das sociedades.” (Calvera, in Pombo, <http://www.kiad.ac.uk/mindthemap>).

Retomando a nossa questão procurando a relação do design e da arte através do desenho na apresentação deste como desenho *na/para* a arte e o desenho *no/para* o design, poderemos concluir que o desenho enquanto instrumento *para*, mantém implicada uma dimensão projectual, ou seja, uma acção ao serviço *de*, ideologicamente referida, diferenciando-se do desenho como forma inscrita em campos disciplinares mais ou menos específicos. Assim, o desenho é *para* o design aquilo que ele foi historicamente para o projecto artístico, na tradição iniciada por Vasari, como *disegno* referido à ideia (conceito), logo ligado ao símbolo e à representação simbólica. Tradição que foi historicamente mantida pelo poder e pelas representações que lhe dão corpo até ao modernismo. O desenho é *para* o design o instrumento projectual que possibilita a aparição visível da ideia através da acção do desenho dentro da disciplina do design. Neste sentido, em consonância com o texto “*Algo más que una hélice*” acreditamos poder argumentar que o design “é de todas as disciplinas, senão o único, o mais legítimo herdeiro do título «artístico»” (Providência in Calvera, 2003: 212) através da derivação clássica do «artístico» que interpreta a arte como a possibilidade de representação do visível através da imagem simbólica. O desenho *na* arte diferencia-se do desenho *no* design porque está ainda comprometido com o projecto como função ideológica associada ao desejo através do simbólico. O desenho *no* design “associa-se” ao desenho *na* arte como representação visível da incerteza do objecto do design como artefacto do desejo, mas apenas como formulação “passageira” e não como o inevitável fim do design.

O desenho é o facto que marca a possibilidade do design se manter num percurso projectual cuja lógica é alternância, difusa e impura. O desenho faculta ao design ser um campo de relações que não querem ser predeterminadas, cuja variação possibilita a alteração que condiciona o crescimento projectual. O desenho admite no projecto a sua “abertura” e revelação como figura que representa. Inquietações, interrogações, suposições híbridas são inscrições do desenho no projecto que compatibilizam conhecimento e proposta, reflexão e implicação prática, pensamento e acção.

Capítulo 1

1 A génese do desenho

A herança modernista colocou a expressão gráfica como a experiência da desordem, fazendo do seu carácter experimental a possibilidade múltipla para o objecto. Mesmo o pós-modernismo, enquanto renúncia modernista, procura integrar a multiplicidade num todo reconciliado.

O desenho considerado como a expressão de um fazer (dimensão física) é também expressão gráfica como registo de um corpo. Aquilo que se pode entender como prática do desenho denuncia essa condição. Ao existir como prática projectual, o desenho torna-se na possibilidade operativa do que não é fixo nem se pode fixar; admitindo e necessitando da multiplicidade, na possibilidade de alternância e incerteza. Na sua dimensão física, o desenho promove a reflexão acerca do objecto mas, também, incorporando a auto-reflexão acerca da disciplina.

O designer, na sua prática profissional, entra em contacto com a realidade através do desenho. Este é o objecto que dá corpo ao simulacro da representação. Para o designer, a possibilidade de apaziguar o desejo realiza-se no confronto com o desenho: apropriando-se do mundo que o circunda, observando, decodificando, discernindo acerca do real e da disciplina, desenhando para conhecer, desenhando como resolução para o próprio acto de pensar, desenhando como sintoma do existir, tornando-se desenhador na inevitabilidade do ser.

Mas o designer serve-se, também, do desenho como expressão. Expressão da ideia, como acto de aparecimento-desaparecimento da mesma. Esta nascerá de um processo intelectual e mental através da representação que esclarece e se esclarece. Através da ideia o desenho é a (a)presentação matérica de si mesmo. O desenho não faz nascer a ideia nem esta nasce dele, pelo contrário, liga-se à ideia tornando-se no seu corpo, pertencendo-lhe, portanto. Para o arquitecto Siza Vieira “não é exactamente o desenho que faz nascer a ideia: a ideia nasce da observação e do modo como a mente relaciona as coisas.” (Siza Vieira in Unali, 1996: 45). O desenho será, neste caso, o corpo dessa relação. E recorda “um pequeno texto de Alvar Alto, muito belo, no qual contava como abandonava o projecto no momento em que tinha dificuldade em avançar, para se dedicar à prática do desenho.” (Siza Vieira in Unali, 1996: 45).

Neste caso o desenho *chama* a si a possibilidade de se tornar noutra coisa, de ser «mais» ou «menos» do que o projecto, fazendo com que este nasça dos *intervalos* do desenho, transformando-se em possibilidade projectual.

O desenho para além de ser instrumento, de se revelar na comunicação e de se desenvolver na análise, serve como carga libertadora daquele que desenha possibilitando no acto de desenhado *desperdícios* fora do estritamente necessário ao projecto. Neste caso, o valor do desenho torna-se também descoberta. O “ovo ou embrião da ideia” de que falava Delacroix, os “primeiros traços com os quais um mestre hábil indica o seu pensamento, contém em génese tudo quanto a obra apresentará de excepcional.” (Delacroix in Unali, 1996: 46). No entanto, a possibilidade de descoberta do desenho não se faz através de uma compreensão rectilínea, determinada aprioristicamente, mas constitui-se como um refazer constante dentro da prática. Le Corbusier, refere-o do seguinte modo:

“quando me fazem uma encomenda, eu tenho por hábito, metê-la no interior da minha memória ou seja, de não permitir qualquer desenho durante meses (...) deixa-se então flutuar, misturar, fermentar. Depois, um dia, uma iniciativa espontânea do interior do ser produz o desbloqueamento;

pega-se no lápis, no carvão, nos lápis de cor e começa o trabalho sobre o papel: a ideia nasce.”
(Corbusier in Musmeci, 1982: 21)

A partir do início do séc. XX, a representação deixa de imitar como consagração de uma visibilidade completa e positivamente «certa», abandona a condição mimética, procura o reconhecimento dos lugares de “sombra” do próprio desenho, enquanto processo que revela e se revela.

Admite-se o desenho contemporâneo como lugar longe da sequência de causa-efeito, historicamente dedutiva, onde a criação cumpre a função de surpresa entendida como alternativa à lógica do conciliatório e da dedução ordenada. Para Žižek,

“o curso histórico dos acontecimentos já não se pode apreender como um processo unitário, mediante algum meta-relato de controle. Ele considera a história como uma re-escritura retroactiva e cada nova perspectiva narrativa capaz de re-estruturar o passado e mudar o seu significado, concluindo que “assumir uma posição neutral donde seja possível coordenar e totalizar as simbolizações narrativas divergentes é impossível à priori.” (Žižek, 2000: 259)

Percorrer os «lugares do desenho» é reconhecer os modos da sua expressão, descobertos e praticados por um corpo.

Classificar esses modos não implicará a eliminação/redenção dos mesmos mas, antes, trata-se-á de entender de que modo eles convivem simultaneamente afirmando, mais ou menos, a sua especificidade. O acto de classificar é, assim, um momento de ordenação especulativa na relação que o *objecto-desenho* mantêm com o seu autor. De modo próprio (pelo corpo do autor) o desenho opera simbolicamente transformando-se o *objecto-desenho* em representação enquanto o *objecto do desenho* (a)presenta.

Modificações atribuídas aos modos do desenho são muito mais resultado de conteúdos ideológicos ou de especulações culturais, do que da evolução tecnico-científica da sua expressão. Ele é assim entendido como material que opera o simbólico.

Diferentes modos gráficos representam, portanto, imagens diferentes. Por exemplo, a representação do sujeito, através de um significado simbólico abstracto, originará imagens cujo valor é (ou relaciona) iminentemente simbólico. Por outro lado, representações “mais observadas”, “cientificamente mais correctas” relacionar-se-ão com imagens simbólicas e ícones cuja correspondência se pretende certa como modelo da representação entre imagem gráfica e objecto descrito. Radicalizando a apreciação poderemos considerar um testemunho cuja pretensão seria absolutamente racional à qual corresponderá a documentação da realidade. Os modos gráficos serão assim exemplos de escolhas ideológicas que convivem e coincidem mais ou menos contemporaneamente com a história do desenho.

modos gráficos	imagens
sujeito representado + imagens símbolo	significado simbólico = valor simbólico abstracto
representações “mais observadas” + “cientificamente mais correctas”	simbólico e icónico = correspondência entre imagem gráfica e objecto
testemunho racional	documentação da realidade

A ideia nasce, então, diferenciada pelo modo da sua representação. Consideremos, por exemplo, a questão da representação gráfica a partir de desenho e escrita.

Ainda que na sua formulação original desenho e escrita incorporem o mesmo objecto de desejo, no mito de origem o desenho assimila ao seu conteúdo o aspecto nostálgico da forma que lhe deu origem (o contorno da imagem do amado), promovendo o carácter mimético e linear do desenho.

Neste sentido, o desenho distingue-se da escrita. Como se a poesia que se desprende de um desenho estivesse sempre próxima da memória nostálgica da semelhança do ser, (ser-se) à *imagem de...* Esta será a condição da cultural ocidental. Se é verdade que a condição de sermos à *imagem de...* é, culturalmente, uma condição do mundo judaico-cristão, nesta perspectiva o desenho é o lugar mais próximo do humano.

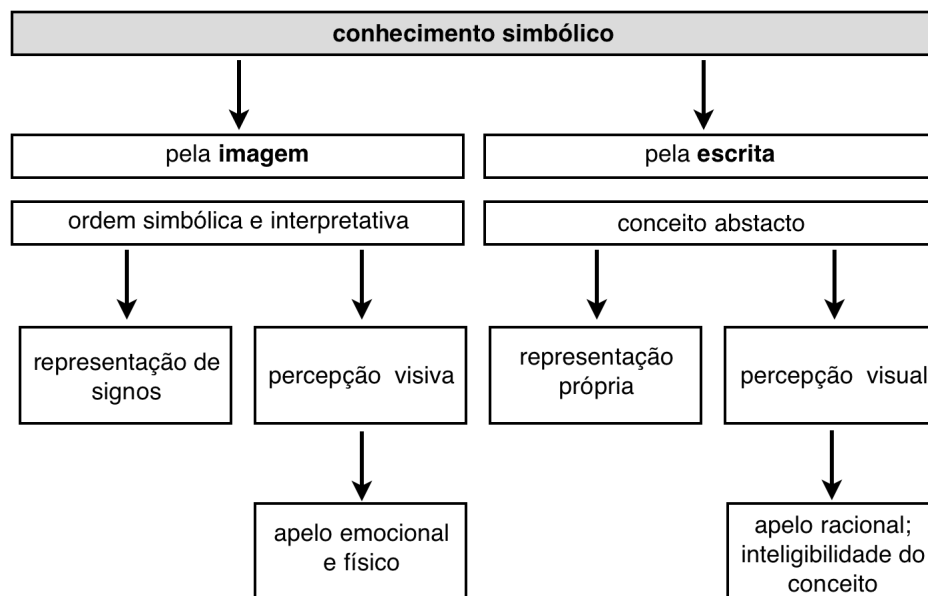
No entanto, outras inscrições culturais promoverão exemplos distintos. Por exemplo: a escrita ideográfica oriental testemunha, por exemplos, o idêntico entre desenho e escrita. Na escrita oriental a utilização do mesmo ideograma para designar desenho e escrita identifica o substantivo que é simultaneamente escrita e desenho. Por sua vez, o ideograma composto resulta na conjugação dos verbos desenhar e escrever. Nesta forma de escrita, só através do modo diferenciado de agir (entre escrever e desenhar) é possível diferenciar o desenho da escrita.

No caso ocidental, a actividade do desenho não pré-figura o carácter prévio à enunciação. Como refere Didi-Huberman (1990: 310), enquanto na escrita o legado prévio à enunciação é “*dado*” no caso do desenho ele é necessariamente “*produzido*”. A escrita aceita o legado mínimo das letras, gramática e vocabulário, enquanto o desenho não parte dessa aceitação. Na cultura ocidental, a expressão pela palavra é restrita ao uso organizado segundo uma exigência própria da sintaxe. Claro que quando a autoria é «grande» admite-se a subversão da sintaxe. De novo o exemplo oriental “contradiz” o ocidental. Na escrita japonesa a introdução permanente de novas palavras está sempre em aberto. Não através de uma evolução semântica mas pela combinação de ideogramas. O inevitável contraditório é assumido ao nível da linguagem. Este facto poderá ser reconhecido através de gestos que os japoneses fazem enquanto falam.⁸

⁸ Enquanto conversam é normal ver os japoneses a desenhar, com o dedo indicador, na palmada mão. Estes gestos que representam Kanji (ideogramas) esclarecem a conversação. Este é o resultado do equívoco da linguagem ideográfica ou seja, aquilo que foneticamente é pronunciado pode não ser entendido, já que o significado é múltiplo. Da escolha certa do ideograma dependerá o sentido da palavra e consequentemente do diálogo.

O desenho ao ser “produzido” como comunicação *imagética* por excelência propicia o trabalho da imaginação, através da multiplicidade, por associação ou dissociação das imagens, enquanto que a escrita (palavra) organiza unilateralmente a associação das imagens.

Assim, a ordem encontra-se do lado das palavras. Estas servem para ordenar ideias que derivam das imagens, enquanto que o desenho propicia a sua representação.

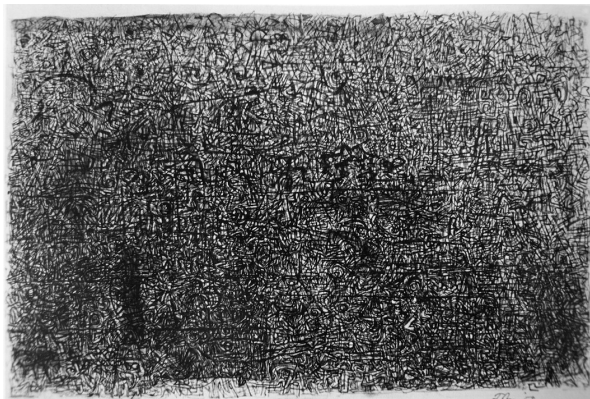


O desenho pode *transparecer* na obra para além da sua condição de reduto da ideia e independentemente do género visivo considerado como modo instrumental. Citando de memória Marcel Duchamp, pode dizer-se que quando começamos a pôr os nossos pensamentos em palavras e frases tudo se distorce, a linguagem não vale nada – uso-a porque tenho que fazê-lo, mas não tenho nenhuma fé nela. Nunca nos entendemos.

Neste sentido, as imagens são um terreno mais reconfortante do que a palavra. O desejo de imutabilidade da comunicação faz das imagens um lugar de crença! A susceptibilidade que se pensa poder ter uma imagem é menor do que aquela que consideramos relacionada com a palavra. Mesmo esta é mais susceptível ao ser dita do que sendo palavra escrita, o que levará a reforçar a crença no visível! No dizer popular, “o que os olhos não vêem o coração não sente”, ou seja a relação dá-se entre o visível e o sensível na mediação do que se acredita ser verdadeiro. O que o final do séc. XX trouxe como problematização da imagem coloca a representação como um acto fora da verdade das coisas. Considerações mais radicais como a de Neil Leach ([http://a-r-c.gold.ac.uk/a-r-c Two/v1.2 jor-ge02.es.com](http://a-r-c.gold.ac.uk/a-r-c%20Two/v1.2%20jor-ge02.es.com)) dizem que tudo o que existe é imagem, no sentido da negação de uma verdade absoluta, remetendo-as para o terreno de uma inultrapassável interpretação. Será ainda, neste sentido, que Lersundi refere o desenho como uma amostragem formalmente sintética da possibilidade da sua representação como sistema, numa aproximação ideal a um grau elevado de verdade da obra. “O desenho mostra sempre em forma sintética o sistema visual que representa.” (Lersundi, 2001: 15).

A constatação da insuficiência da instância verbal na expressão de determinado objecto de (re)conhecimento demonstra que a expressão é parte integrante da ideia. O pensamento que se clarifica no desenho é um pensamento poético, enquanto este gera novas relações, oscilantes,

entre o ser (= existência) gráfico e o sentido que se deseja enunciar. Esta articulação, relação dedutiva entre elementos primários – linhas e manchas – faz com que situemos o desenho no espaço da poesia. A aceitação mínima dos elementos que o compõem “limpa” de contaminações a expressão do desenho fazendo dele a possibilidade da raiz poética da criação, o desvelar do mundo, a tradução das sombras em luz, a descoberta possível. *Descobrimientos*, são acções do desenho, poética da acção necessária. Esta desprende-se do desenho que se serve das imagens segundo um pressuposto técnico e visual. Paralelamente, o desenho como instrumento projectual, como terreno da não–especialização disciplinar é a consideração do visível (ideia). Torna-se visível através da acção da memória-músculo (de um corpo) que pode ser a mão ou outra parte do corpo que se move. Deste modo, o desenho é uma auto-referência, um modo onde a acção se representa na fixação de memórias.



Mark Tobey, *Distillation of Myrh*, 1950



Mark Tobey, *Pinnacles*, 1950

Na realidade, ao querermos ser verdadeiros já não nos podemos escudar atrás de territórios fixos cujas grandezas dependiam em exclusivo de uma linguagem própria e absolutamente autónoma, como foi a consideração da arte nos anos 60.⁹



Bram van Velde, *Na açoteia do atelier de Walasse Ting*, NY, 1962

Ainda nas palavras de Lersundi, “definir o desenho unicamente do ponto de vista gráfico seria evitar a realidade da arte contemporânea.” (Lersundi, 2001: 15).

⁹ Referimo-nos ao exemplo do expressionismo abstracto.

O desenho é, então, "vínculo entre pensamento crítico e realidade física", o que informa o desenho é também necessariamente a matéria que o forma, ou seja, a ideia não se encontra dissociada da matéria física que lhe dá corpo, como esta não pode ser pensada sem o corpo que a informa (ideia). "A essência espiritual, ou seja, a poesia da obra comunica-se *na* obra, no «si» (=ser) da obra, no seu *self* e não através da obra." (Benjamin, 1995: 54).

A questão da comunicação da obra deverá ser colocada do lado da obra. Assim o desenho não é um veículo de comunicação de ideias ou conteúdos mas sim, ele próprio, constitui-se como comunicação.

A comunicação do desenho faz-se também através de *buracos* de incomunicabilidade. A eloquência do desenho emerge de brechas no território do que é possível acontecer exposto através do modo de compreensão histórico, quando a causa precede o efeito e este se transforma em causa para de novo dar origem ao efeito.

O lugar do desenho dentro da perspectiva do bem resolvido na linguagem do desenho projectual ou, do bem representado na linguagem do desenho como produto bidimensional, não é mais do que a disputa do bem contra o mal, ou seja, da oposição do bem feito contra o mal feito.

Mas o desenho é certamente mais do que uma «*opinião*» moral, é ainda a empatia física do corpo e, como tal, o desejo da sua transcendência na transformação desse corpo em matéria *imortal*, como verdade que permanece.

O objecto desenho transcende o sujeito autor do desenho, este é, no melhor dos casos, uma verdade parcelar como realidade representada no desenho. Mas, o desenho como objecto ético de verdade é mais do que essa realidade, revela o inominável.¹⁰

"O objecto de um processo artístico não é o artista (o «génio», etc.). Na verdade, o assunto¹¹ da arte são as obras de arte. E o artista entra na composição delas (as obras são «próprias»¹²), sem que, de algum modo, estas possam ser reduzidas a «ele» (e, na verdade, de que «ele» se trataria?).

Os factos são peculiaridades irreduzíveis, os "fora-de-lei" das situações. Os processos fiéis à verdade são rupturas, imanentes, de cada vez inteiramente inventadas. Os objectos que são ocorrências *locais* dos processos de verdade ("momentos" de verdade) são induções especiais e incomparáveis.

É na presença de tais objectos que é, talvez, legítimo falar de sob tópicos tal como, talvez, é legítimo falar-se de uma «ética das verdades»." (Badiou, 1993: 40)

Porque o sentir é contraditório na essência, a existência do desenho é também alternância, imanência do facto não conciliatório, determinada por rupturas, expressões *únicas*, percursos que se abrem ou fecham. Um querer único que se revela no seio da multiplicidade dos factos existentes como a procura simbólica da liberdade do homem.

É através do desenho que o carácter físico (corpóreo) do projecto se realiza. Para o autor, o desenho é o reduto prático onde materialmente o projecto se realiza. Para além do acto de comunicação o desenho é o lugar físico onde os sinais da emoção se tornam aparência.

¹⁰ Alain Badiou fala de *sujet-artiste* e *point-sujet* para distinguir as diferentes realidades, "o *sujet-artiste* é diferente do *point-sujet* que é a obra da arte."

¹¹ *points-sujet*, no texto.

¹² «*les siennes*», no texto.

1.1 desígnio de origem

Euritmia era para os gregos a denominação do desenho, no sentido do “alicerce sobre o qual se colocam as paredes”. A palavra euritmia ou *euritmia*, antónimo de *aritmia*, quer também dizer combinação harmoniosa de proporções, harmonia de um todo, consonância, ritmo regular. Neste sentido, desenho quer dizer lugar de origem, nascimento de onde se parte, reconhecimento constante do eu e do mundo pela procura e construção do todo.

Mas o desenho é também a inevitável angústia de quem sabe e reconhece o “pecado” na origem de uma prática longínqua do acto conciliatório, baseada na possibilidade da incerteza de encontro com a verdade. Desenhar poderá ser então espaço de prazer libertador, de conquistas fragmentadas, de reconhecimento próprio e do outro que o envolve.

As crianças, que desenhavam sem *pecado*, são capazes de a cada momento fazer a apreensão do todo e a cada momento superar esse mesmo todo, crescendo aos seus próprios olhos muito mais rapidamente que aos olhos externos, sempre na eminência da transcendência. Para elas o todo é ainda possível ao não reconhecerem a diferenciação entre o eu e o mundo.

Exprimindo de modo linear a prática do desenho, desde a sua origem como mito, em cuja narração Plínio descreve a rapariga que desejando perpetuar a presença do amado que partia, fixou a sua sombra projectada no muro, passando pela afirmação do desenho como o fazer libertador para o artista (pintor, escultor ou arquitecto) no momento renascentista em que se admitiu o desenho como a prática que fazia a diferença entre artista e artesão,¹³ até à admissão de uma racionalidade que não escapa a uma dimensão sensível fruto de um corpo (admitindo como limite a essência última do desenho como corpo residual físico), estamos sempre perante uma função crítica operante, como modo residual de preservação física (objecto desenhado) da condição existencial. Segundo Gregotti (in Unali, 1996:18) mesmo quando o desenho é a figuração do projecto este permanece para o projectista como a única relação corpórea que permite, a este, manter-se ligado ao objecto.

Aceitemos como propósito de compreensão, neste trabalho, percorrer a definição de desenho desde aquilo que convencionalmente se aceitou ser a sua origem através da arte. O termo «arte» aparece pela primeira vez documentado no período clássico grego, helenístico, no séc. V a.c.¹⁴ Períodos anteriores e civilizações anteriores parecem não ter nominado o artístico. Daqui se poderá considerar que a distinção entre os objectos se faria segundo uma ordem que ao não considerar o artístico prescindia dele? Por exemplo, a ordem simbólica de civilizações assentes na palavra, como é o caso do Egipto, Mesopotâmia ou mesmo a China, referem uma ordenação iminentemente abstracta não “necessitando” da arte para a sua organização cultural. Ao contrário, na cultura ocidental, a arte nasce associada ao poder da imagem que estabelece a ordem simbólica.

Como refere Maurizio Vitta, nas civilizações “prévias” à noção de arte, os objectos eram criados para satisfazer necessidades funcionais e simbólicas sem que estas estivessem dependentes da

¹³ “(...) e tutti questi o profili o altrimenti che vogiamo chiamarli servono così all’architettura e scultura come alla pittura, ma all’architettura massimamente; perciò che i disegni di quella non sono composti se non di linee, il che non è altroquanto all’architetto, ch’il principio e la fine di quell’arte, perché il restante, mediante i modelli di legname tratti delle dette linee, non è altro che opera di scarpellini e muratori.” Vasari, G., *Le Vite dei più eccellenti Pittori, Scultori, Architetti*.

¹⁴ Servimo-nos para esta afirmação da obra de Maurizio Vitta, *Il Sistema delle Immagini*.

sua fruição estética no sentido artístico. Como chegaremos então ao artístico? Por derivação humana? Por derivação técnica? Como apetência? Por consequência?

O objecto nascerá então da realização humana segundo ditames técnicos de eficácia utilitária, até à sua transformação em valor simbólico. Isto teria acontecido pelas qualidades estéticas, ou seja pela capacidade de agradar? Ou, simplesmente, produzir-se-iam objectos que à semelhança do natural representavam uma determinada transcendência e, como tal, derivando em objectos de arte? Em qualquer das hipóteses em que nos mantenhamos parece que os objectos procurariam manter a realidade imediata (enquanto objecto do quotidiano) ligada ao valor simbólico que transportavam através de uma acção que se estabeleceria como um modo de fazer (acção técnica).

O termo grego *techné* parece ser o vocábulo que traduz esse modo hábil de fazer, que acrescenta ou traduz no objecto algo mais fazendo dele a negação anterior. Ou seja, porque é que os objectos se individualizam formalmente? Por que é que eles não podem ser simplesmente a cópia funcional daqueles precedentes? Em que é que um vaso grego se diferencia de outro vaso grego? Porque é que ainda hoje se desenham vasos?

Techné será o primeiro conceito não fixo, que interpreta e realiza um fazer de natureza artificial que imita a natureza relacionada com a aplicação da «ciência» na produção dos objectos. A manipulação humana deste fazer corresponde a uma dimensão especializada. Os próprios termos *técnica* e *tecnologia* são derivações de *techné*.

Um segundo termo de que deriva o conceito de arte é *ars*. Esta palavra, que surge na cultura romana, é entendida como um fazer cujo resultado seria iminentemente útil e que estaria preferencialmente ligado à prática em detrimento da teoria.

Na civilização romana, depositária da cultura helenística, *ars* e *techné* estiveram estritamente ligadas. O conceito de *ars* ligar-se-á ao modo de fazer do que hoje classificamos como artesanato, de onde a palavra parece ainda derivar. *Ars* seria um fazer artificial, valorizando a expressão da manualidade prática contra a teoria. «*Artefacto*» será, então, um facto da *ars*. Serão estes os primeiros contributos para a compreensão do conceito ocidental de arte? Neste caso, o que nos parece ser um facto da arte, nasce e cresce ligado à possibilidade de ser útil. A dita *inutilidade* da arte, através do conceito contemporâneo da mesma, não nos parece ser verdadeiro, por si só. O objecto da arte só de modo externo prova, pretensamente, a sua inutilidade. Como limite, para o ser (inútil) teria que deixar de existir, ou seja não se realizar. Interessará, portanto, tentar compreender de que forma a utilidade do objecto da arte se afirma. Ligar-se-á a utilidade à ideologia? À estética? Não será o conceito de utilidade também uma representação?

Até à Idade Média as artes foram-se diferenciando sendo proposta a sua distinção e classificação como artes mecânicas e artes liberais. As artes mecânicas estavam ligadas a uma prática artesanal cuja orientação se baseava em princípios mecânicos, funcionais e práticos. As artes liberais, pelo contrário, relacionavam-se com conhecimentos e uma actividade mais teórica, de orientação mais específica. As universidades, de origem medieval, ficaram ligadas à prática das artes liberais. Através destas constituíram-se dois grupos: o *trivium* que compreendia a retórica, a gramática e a dialéctica e o *quadrivium* que correspondia à aritmética, geometria, astronomia e música. Assim, só a música era classificada como aquilo que nós hoje chamaríamos de prática artística (tal como hoje vemos a pintura, a escultura, etc). Até à Idade Média a pintura e a escultura eram modos artesanais de fazer tal como a carpintaria ou a

tecelagem. Estas eram artes mecânicas que se distinguiam pela habilidade manual e destreza da acção, ligado ao modo mecânico de produção, dependendo o valor do objecto da representação como máxima eficácia de “perfeição”. Na época medieval a arquitectura era também uma arte mecânica e o arquitecto um executante da obra que trabalhava no edifício em construção ao lado de outros «artistas», mestres pedreiros, carpinteiros, etc. Neste caso, o projecto não era prévio à construção, nascia e era representado durante a feitura da própria obra. Depois de Vitrúvio, os cadernos de Villard de Honnecourt são um dos raros exemplos de uma prática de sistematização e consolidação teórico-prática da actividade de arquitectura. Nos cadernos de Villard de Honnecourt ficariam registados, projectos de construção através da idealização de maquinaria, na tentativa de resolução de problemas práticos (geométricos) da arquitectura.

Como é referido por Jorge Spencer, acerca de François Bucher, a propósito do estudo exaustivo de mais de 2200 desenhos medievais, entre eles a análise do álbum de desenhos de Villard de Honnecourt onde este,

“ênfatisa naqueles desenhos uma construção mecanizada por via de regras, um apoio privilegiado em questões de natureza prática e não teórica e ainda a utilização de instrumentos básico, como sejam réguas de traço, o esquadro, o compasso, etc. Compreende-se assim que a prática de desenho dos arquitectos daquele tempo se desenvolvesse fundamentalmente em esquemas geométricos relacionados directamente com os processos de construção.” (Spencer, 2000: 41-42)

Ainda acerca da mesma questão refere Spencer citando Vitruvius que “esta habilidade que o arquitecto tem para o desenho, capacita-o para desenhar o objecto desejado (...) mas os problemas difíceis de projecto resolvem-se por meio de regras e métodos geométricos.” (Spencer, 2000: 41-42).

Consequentemente, e contrariando a compreensão mecânica e prática do desenho, o Renascimento, ao mesmo tempo que poria fim a uma prática baseada no modo artesanal de produção, ligado à manualidade e à sua eficácia utilitária, faz surgir a possibilidade de algumas dessas práticas manuais, chamadas de artes mecânicas, se tornarem artes liberais. Algumas práticas manuais, através da demonstração da sua eficácia simbólica, descrita e realizada, ascendem à ideia teórica instituindo-se o seu reconhecimento como prática liberal. Na consideração da origem dessa prática irá estar o desenho *virtuoso* (*disegno della virtù*) apresentado e representado por Vasari como sustentação e garantia da possibilidade do todo artístico. O desenho (*disegno*) valorizará e consolidará a prática artística como primado da ideia enquanto lugar projectual do artístico.

A prática pictórica, passou a ser «arte da pintura», enquanto *outra* (menos considerada do ponto de vista da *virtù*) permaneceria uma forma artesanal, logo sem ascender ao grau artístico.

Passaria a diferenciar-se os «*eccelenti pittori*» dos «*pittori artigiani*». As obras dos primeiros passariam a ser obras de arte e os seus executantes artistas. Seria reivindicado para a obra o lugar de conhecimento e este seria reconhecido através da feitura da mesma, espelho do seu valor como ideia. Já não se tratando da identidade do *objecto-símbolo* mas, sim, da possibilidade do objecto se manifestar como representação simbólica. Depois de Vasari, a consciência da encomenda da obra transcende o objecto (pintado ou esculpido). A corte Medici, ao encomendar

a Michelangelo ou Leonardo uma obra fazia-o com a consciência de uma hierarquia de excelência, desejando e consolidando um valor de atribuição e aquisição.

A classificação das artes em *belas-artes* e *artes úteis* ou *aplicadas* manter-se-á por muito tempo segundo uma lógica de idealização projectual multidisciplinar. No entanto, «ilustres» pintores – os praticantes das belas-artes – serão também executantes de projectos de artes aplicadas.

Neste caso, o desenho como representante da ideia projectual cumpre funcionalmente o sua caracterização formal quer seja num ou noutro caso. A ourivesaria, a cerâmica, a arte funerária, etc., são actividades projectuais praticadas por artistas-pintores e/ou escultores.

A distinção e separação entre belas-artes e artes aplicadas, ressaltando o *valor* das primeiras por comparação de menoridade com as segundas, terá em conta a valorização dos aspectos simbólicos e estéticos, primeiro através da ideia, depois através da expressão individual do autor. Tratar-se-á da afirmação do valor expressivo resultante do valor primordial da ideia. Será exaltado o valor simbólico, estético e espiritual da arte relativamente ao valor prático e utilitário do objecto.

No entanto, esta é uma visão do objecto da arte cujo ponto de vista é estritamente construído através da visão ocidental da história de arte. A utilidade do objecto da arte e a sua fragmentação em classificações diferenciadas não é compreensível para outras culturas.¹⁵

Do ponto de vista da eficácia utilitária, do valor simbólico ou da fruição estética, os objectos dessas culturas farão que/qual diferença? A nossa? A deles? Do ponto de vista do objecto, como podemos (ou queremos) classificar um colar africano? Ou uma máscara? A pintura de um corpo? Um monumento funerário? Ou um manuscrito do Médio Oriente?

Poderemos, considerar a “*essência*” do desenho como possibilidade artística para esses objectos? Será o desenho a origem ou, pelo contrário, na presença desses objectos, estaremos mais “à vontade” para falar do fim da arte na cultura ocidental, como possibilidade da superação do desenho?

A inevitabilidade de estarmos sistematicamente a perguntar, revela que estamos no eterno começo ou, que não nos resta senão perguntar até ao fim?

Tal como foi anunciado na introdução, por enquanto, manter-nos-emos na expectativa de compreensão do *porquê*, procurando na segunda parte deste trabalho avançar para o *como*.

Passaremos à questão seguinte porque desejamos, com optimismo, algum esclarecimento, mas também, porque sabemos que não nos poderíamos manter neste lugar sob pena de não aguentarmos estar parados!

1.2 desejo simbólico

Quando o homem pré-histórico, talhando uma pedra, criou a ponta da lança que usaria para caçar, com esta acção (trabalho humano) estaria a transformar a «coisa» inicial em objecto. O objecto nasce no momento em que a *coisa* “*encontrada*” é trabalhada. O objecto existirá, desde logo, como utilidade técnica através de um conceito abstracto de utilização.

¹⁵ Por exemplo, como nos mostra Aby Warburg nas primeiras décadas do séc. XX ao estudar os índios Pueblo do Arizona, mas também na manifestação e testemunho de algumas tribos e culturas do séc. XXI.

Estaria assim criada a condição para que a imagem desse objecto pudesse ser re-criada? E, a partir desse momento, o objecto passaria a representar-se através da sua imagem?

O objecto nasce de uma acção (trabalho) – mediação técnica – através de um conceito abstracto. Conceptualização inerente à transformação da «coisa» em objecto, numa realidade que liga as coisas às necessidades e desejos humanos fundadores de uma cultura.

Assim, o acto fundador de uma cultura, ou seja a intervenção humana que modifica o Mundo, revela-se na intervenção prática e utilitária que o homem exerce sobre as coisas transformando-as em objectos. Mas esta acção inicia-se previamente ao acto de transformação, quando o desejo abstracto pré-figura o objecto naquilo que poderemos chamar a imagem do projecto e que Gehlen (in Vitta, 1996: 15) chamou «fantasmagoria abstracta», cujo cumprimento se realiza no desenho.

O desenho enquanto imagem projectual do objecto é garante do primado do objecto, mas ao mesmo tempo define-lhe a natureza através da sua imagem na projectação.

Não será esta a questão dos objectos de uso quotidiano: através da sua forma definir o contexto da sua apropriação? Poder-se-á, então identificar o objecto com a sua imagem? E esta com todas as possíveis compreensões e apresentações do objecto? Neste caso, a complexa rede de articulação das imagens revelar-se-á na representação do objecto como forma incerta, contraditória e móvel. Não será esta a condição das imagens naquilo que de profícuo elas podem revelar? Não será através da mobilidade das imagens que nos é permitido fixar os objectos?

Pensar as imagens como uma representação fixa do objecto, como uma presença estável e singular seria contraditório com a derivação simbólica do mesmo. As imagens desejam-se consonantes com o objecto que representam, ainda que por meio de uma relação incerta consigo mesmas, fruto do carácter simbólico que lhes é inerente.

A ideia que contamina as imagens é subjacente ao modo como estas se processam, é a marca da representação como realidade que se concretiza. A ideia é portanto implicada directamente no desenho que representa e que é por ele representada.

A dualidade do objecto-desenho enquanto símbolo é o resultado simultâneo da autoria e da sua correspondência programática (mais ou menos afirmada e respeitada mas sempre presente) através da técnica. Será, pois, impossível pensar o desenho fora de um programa cujo entendimento será ético e político. O desenho encarna, preenche o vazio da «coisa», simbolizando através do desejo a realidade social. Mesmo quando o desenho se afirma como presença estritamente artística ele não pode demitir-se de um programa. Ainda que o programa se afirme estritamente do autor – e este é o jogo perverso da arte, ao afirmar-se autónoma parece tornar-se cada vez mais gregária – ele é ainda ideológico, mesmo quando se afirma contra as ideologias. A única possibilidade da arte não responder a um programa, seria constituir-se como um *ser sem ente*. Na realidade, a arte que se afirma sem programa não faz mais do que afirmar a restrita visibilidade dos objectos e é neste sentido que anuncia o seu fim. Ao serem pura visibilidade, os objectos subtraem-se da sua condição simbólica, não representam nem (a)presentam, a sua existência só pode ser, naturalmente, traumática enquanto experiência do real. Certas manifestações mais violentas da body-art poderão ser consideradas exemplares desta condição. A body-art, através de certas operações que executa sobre o corpo concebido como objecto, ao prescindir do carácter simbólico, fica reduzida à acção sintomática desprezando o equilíbrio da troca simbólica. Curiosamente, a prática de mutilação por parte de certos grupos de adolescentes estão-lhe muito próxima, parecendo difícil delimitar

os campos na consideração do artístico ou não. Na realidade, só referindo a causalidade do espaço ético e político é que se chega à determinação de cada uma destas práticas.¹⁶ Neste caso, poderá ser referido o pensamento de Didi-Huberman (1990: 54-55) e da sua consideração sobre os diferentes cinismos artísticos e da incongruência destes, que ao postularem o fim da arte também o deveriam fazer em relação ao visível e ao visual.

O carácter subjectivo da arte anunciado nos finais do séc. XIX e, mormente, continuado no séc. XX, ao mesmo tempo que *arrasta* o objecto para a pura visibilidade compromete-o com uma prática ideológica concluída no pós-modernismo. Ironicamente, ao afirmar o carácter subjectivo o objecto artístico pós-moderno reitera o compromisso com a ideologia pós-moderna.

Ainda assim, é verdade que alguns objectos da arte afirmando-se como pura visibilidade em ruptura com as Belas-Artes, – como poderá ser o caso do *Quadrado Negro sobre Fundo Branco* de Malévitch ou os *Ready-made* de Marcel Duchamp –, abriram caminho à concepção do “fim da arte”, posteriormente nas representações da *bad painting* e dos objectos pós-modernos.

Seguindo o pensamento de Didi-Huberman consideramos essencial e oportuna a sua pergunta: “Mas tratar-se-á para todos de um mesmo fim da arte? Aquilo que uns chamaram o *fim* não terá parecido aos outros como o elemento “*épuré*” do que a arte ainda é e mesmo aquilo que deverá *ser*?” Com ele concordamos na apreciação de que “depressa salta aos olhos a ambiguidade estéril de todas estas formulações.” (Didi-Huberman, 1990: 55).

Na realidade essa enunciação de um fim é o *eterno* compromisso da arte com a sua história.

Um fim que contém o seu princípio e se anuncia na esperança da sua própria redenção. De cada vez que a arte anunciou o seu fim ele foi em nome de um possível renascimento. Este anúncio feito em nome da *idea* de perfeição que se confundirá com a própria *idea* da arte de modo a que esta se transforme em *idea pura*. A assunção vasariana da arte no universo da ideia e, posteriormente, com Zuccari, expressando a classificação máxima do artístico levarão os objectos da arte por territórios de pura imagem como simulacros da representação.

O carácter materialmente simbólico das imagens medievais perder-se-ia na necessidade de simbolizar a ideia (da perfeição redentora) e assim abriria o caminho para a consideração do desenho como a possibilidade de *ser-objecto* (matéria) colocado entre a arte e o sujeito. Se até ao Renascimento poderia parecer difícil distinguir a arte e o seu objecto, a partir de Vasari a vontade expressa na afirmação do objecto torna claro o valor da arte através do carácter desejavelmente simbólico do objecto.¹⁷

Na tentativa de afirmar o objecto da arte, Vasari classifica e ordena, dissecando autores e obra. Classifica as obras através da ordenação dos artistas, enclausurando-os definitivamente no primado da autoria. Escapar à autoria passaria a pressupor renunciar à obra como facto da história da arte. Pintores “maltratados” nas *Vite* veriam a sua obra ser desconsiderada. Por exemplo a obra do desventurado (*sciagurato*) Andrea del Castagno foi, na sua grande parte, deixada ao abandono ou substituída pela pintura de outros artistas. Do mesmo modo que autores que Vasari classificaria como os mais *perfeitos* sobreviveriam através da obra à sua morte física. A arte anunciada por Vasari estará apta para a redenção do humano.

¹⁶ Legitimado socialmente, mutilar o corpo num museu, ou num lugar a ele associado, é uma prática artística; pelo contrário, fazê-lo no espaço de um liceu ou em casa não o é.

¹⁷ Ao qual não será, naturalmente, estranho a afirmação do valor mercantil da arte.

“Ocorre ainda outra razão: pode chegar um dia (que a Deus não agradará) que, por incúria dos homens, por maldição dos tempos ou pela vontade do céu que não parecendo querer manter a integridade das coisas daqui de baixo, a arte sofresse de novo desordem e ruínas parecidas. Eu sonho que tudo o que acabo de escrever e tudo o que irei expor possa contribuir (se o meu trabalho for merecedor desse honroso papel) para a sua manutenção viva!” (Vasari in Didi-Huberman, 1990: 78)

Como refere Didi-Huberman, Vasari ao *inventar* a História de Arte, ao fazê-la “*renascer*”, fá-la virtuosa (participante da *virtù*). Institui-a para fins nobres e honrosos da presença do homem na Terra.

“A história de arte nascerá, ou “renascerá” inventando um novo género humano: uma elite, uma nobreza não de sangue mas de *virtù*. Ela terá formado qualquer coisa como uma humanidade ideal, um Parnaso de semi-deuses ressuscitados, compartilhando com os príncipes os *sommi gradi* da vida social os quais são os seus fins cortesãos(*)¹⁸ – partilhando com o verdadeiro Deus a faculdade de inventar e de criar as formas que Vasari chama *disegno* – e nós atingiremos as dimensões metafísicas do seu projecto.”¹⁹ (Didi-Huberman, 1990: 84)

Neste caso, o desenho seria a excelência da virtude artística. Para Vasari, o *disegno*, como lugar primordial da *idea*, é proveniente da dialéctica do desejo. Um desejo que através de *artefici del disegno* se constitui terreno de *virtù* e os artistas como virtuosos do desenho.²⁰ Celebrando o prestígio eles próprios *padecerão* da sua influência. A arte, através dos artistas, refere a virtude dos poderosos da qual eles participarão. A arte consagra o desejo humano e a consagração do homem é a consagração do projecto do todo como ideal. Será este o sentido das *Vite* e nelas o sentido do *disegno* como unidade projectual das artes.

1.3 sintoma da arte

Tentaremos agora interpretar o desenho através das categorias do símbolo e do sintoma considerando que delas dependem a seu acontecer representativo.

¹⁸ (*) Didi-Huberman explica em nota, no texto, a amálgama de conceitos no sentido da *virtù* vasariana, posicionada entre o conceito humanista e cortesão. Para tal dá o exemplo dos frescos da Chancelaria, em Roma, em que Vasari representa a Fama e a Eternidade como figuração do mecenato do Papa Paulo III e que ele denomina de *Rimunerazione della virtù...* prova de que a eternidade da História tem necessidade da remuneração do Príncipe.

¹⁹ *Itálicos*, no texto.

²⁰ Esta consideração do desenho é tão poderosamente vasta e profunda que se reflecte ainda hoje, mesmo quando aparentemente a arte a está negando. Talvez não seja por acaso que a ideia de desenho ainda continua presa à ideia de virtuosismo manual ou mecânico, pela ideia de representação figurativa e mimética. Se é verdade que outras práticas artísticas se encontram completamente libertas das resoluções técnicas clássicas, o desenho parece ainda carregar o sintoma da sua habilidade virtuosa. No âmbito pedagógico é comum ouvir os alunos dizer que não sabem desenhar quando na realidade se referem à capacidade virtuosa do desenho. No entanto tratando-se de outras técnicas já não se exprimem deste modo.

Consideramos o símbolo, pela sua derivação grega (*sýmbolon*) e renascentista, como meio de interpretação associado ao artístico (como uma das partes da divisão, o símbolo mantém o receptor fora da obra) e o sintoma como referente do objecto da arte – a arte constituindo-se como a manifestação do sintoma privilegia o processo trazendo o receptor para dentro da obra. Esta consideração é entendida através da ruptura modernista que liberta o objecto da arte da «necessidade» artística. Em questão estará a representação através do modo simbólico-interpretativo ou sintomático-(de)mostrativo.

Procuraremos interpretar a diferença entre as imagens artísticas através do símbolo artístico e o objecto da arte que se manifesta visualmente através do sintoma – ambas podendo manifestar-se como desenho – e tentaremos concluir, a partir destas duas perspectivas, acerca das suas características, na triangulação *autor – obra – espectador*,²¹ enquanto campo de experiência do desenho enquanto território da arte.

Poderemos então considerar o artístico como um domínio das imagens (do simbólico) referindo o desenho como representação e a arte como um domínio dos objectos (do sintoma) referindo o desenho como figuração?

O símbolo que referencia a representação como entidade “divina” que implica a forma pura, ou o símbolo interpretado à luz da sua origem linguística grega como uma das partes do objecto dividido, estimulando a interpretação, ou o símbolo como identidade autónoma cujo resultado é o simulacro (Volli in Melotti, 2004: 73-87), ou mesmo o símbolo como momento operativo (Boidi in Melotti, 2004: 102), será sempre uma entidade implicada no desenho como imagem artística, enquanto no objecto da arte permanece implicado o sintoma que manifesta a acção que origina a própria arte?

Neste caso, a consideração do modernismo é mais uma vez o momento de ruptura exemplar. Através de Wajcman procuraremos,

“Pensar a modernidade a partir da ideia da semelhança para lá da imagem, uma semelhança onde o espelho não entrará, uma similitude absoluta com o objecto, sem equação da identidade, uma semelhança sem «como» e sem «Mesmo», fora de toda a analogia, similitude ou transposição.”
(Wajcman, 1998: 208)

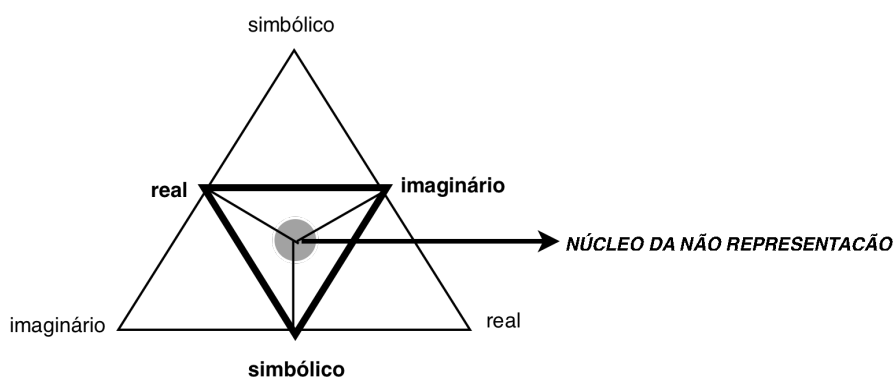
Como refere Santner “no advento da modernidade europeia as entidades simbólicas, em última análise, são sustentadas pelo *impulso*, pela performatividade como compulsão à repetição.” (Santner, 1997: 147). Renunciando à possibilidade de serem simulacro ou fantasmagoria, elas simbolizam cada coisa e o seu contrário, introduzindo a “presença na representação”. (Didi-Huberman, 1990: 195). Nesse limite as imagens, desenho incluído, não satisfazem ou representam simbolicamente como objectos do desejo, mas pela sua necessidade libertadora abeiram-se da não-representação na manifestação do sintoma da arte. Nesta medida o símbolo é integrado pelo sintoma. Consideremos, então, “uma arte que será verdadeiramente anti-transposição. Obras que não mostram nem dirão, que visam manifestar-se elas mesmas como fim em si.” (Wajcman, 1998: 208). No limite, as imagens da arte e por isso, também, o desenho,

²¹ Os referentes da nossa análise são a arte moderna e, particularmente, os exemplos das vanguardas artísticas – aproximadamente entre 1850 e 1950 – até às obras do séc. XXI. Servimo-nos da obra de Gérard Wajcman e particularmente o livro *L’Objet du siècle* como referente para a adopção do conceito de *objecto da arte* definido pela triangulação *autor – obra – espectador*.

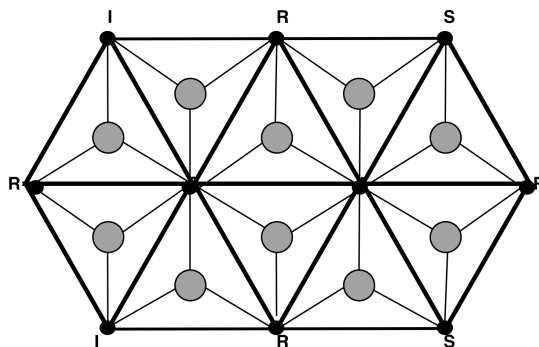
tornam-se hiperbólicas «simbolizando» o sintoma. A oscilação entre a “decadência” estrutural da troca simbólica e o substituto da “experimentação” directa, reflectem o paradoxo central da modernidade: passando o desejo de autonomia do sujeito a ser convocado pela própria comunidade, esta inscreve-se no corpo do sujeito como sua pertença. Para a arte esta *presença estranha* passa a constituir-se através da presença do espectador na própria obra. A possibilidade redentora da arte, como objecto sublime de “descoberta”, passará a existir através das irregularidades, incompatibilidades e desacertos do *sistema-arte*. O sintoma como garante de “legitimidade” da arte revela-se no modo irreconciliável do sistema da arte, no convívio com o modo irreduzível do objecto fantasioso. A perpetuação do simbólico faz-se na contradição com o que é negado como aquisição. A transcendência revela-se na heteronomia da possibilidade de existir.

A obra não se revela na unidade-do-ser como desejo a alcançar, mas antes como revelação do “fantasmagoricamente” possível. As brechas no edifício moderno consolidaram a possibilidade da proliferação artística e a consideração dos seus limites: do mais solitário ao mais “convivial”. Ou seja, se por um lado o domínio da arte – como presença solitária – se verifica nas fronteiras do antropológico, na presença de obras de Art Brut por exemplo, no outro limite poderemos verificar a presença de alguns objectos de design que actualmente se colocam no limite do estético.

Consideremos a figura a partir da tríade IRS, *imaginário-real-simbólico*. (Žižek, 2004: 98).



A partir dos vértices do triângulo, *real*, *imaginário* e *simbólico* poderemos estabelecer uma rede infinita como o lugar da constelação do movimento do indivíduo, formando-se assim sucessivos triângulos (infinitamente) que personificariam em si mesmos os diferentes territórios do real, do simbólico e do imaginário. Cada um desses territórios seria propenso ao domínio de diferentes imagens sem que, no entanto, estes domínios sejam estanques (ao contrário, eles existem como se fossem limitados por uma *membrana porosa*). O núcleo deste triângulo corresponderá à não-representação, interdito à imagem. Neste núcleo a existência das imagens revelar-se-ia autodestrutiva.



Neste caso, o desenho como imagem da arte manifesta-se como sintoma da própria arte, como vestígio das falhas do *sistema-arte*; são (a)presentadas através de lacunas (no domínio estético) onde o simbólico se manifesta insuficiente.

O desenho interpreta o sintoma através do desejo humano. Por exemplo as obras de Art Brut ou certos automatismos surrealistas afastam-se (referem o limite) da arte na medida em que elas não são interpretadas, mas antes constituem-se como re-construções (fantasiosas) da realidade. Elas representam a fantasia fundamental que não pode ser interpretada mas apenas (re)construída, segundo a noção lacaniana de conhecimento “acéfalo”: “interpretação e reconstrução estão em relação um com o outro como sintoma e fantasia, os sintomas devem ser interpretados, a fantasia fundamental deve ser (re)construída...” (Žižek, 2004: 62).

A obra será o duplo como signo que implica uma determinação simbólica muito precisa, como força activa, cuja tensão é oscilante (re)construindo a fantasia, revelando-se como psíquê, aparição sobrenatural, sonho, sombra. Neste caso, a imagem como símbolo da mobilidade (re)presenta e interpreta a verdade(?) enquanto sintoma. Como consequência, a verdade inclui-se na ordem do desejo subjectivo e o conhecimento deriva da reconstrução pulsional.

Estas obras ficam no limiar de um universo psicótico, definido como “um universo em que o sujeito se tornou incapaz de esquecer e incapaz (primordialmente) de recalcar a dimensão pulsional da função simbólica que se expande num estado geral de podridão e decadência.”²² (Santner, 1997: 59).

Desta forma pretendemos demonstrar que a figuração (objectos da arte) se distancia da representação (imagens artísticas) por via do sintoma, podendo este ser a possibilidade inclusiva do objecto como manifestação da arte. Os objectos da arte renunciando à interpretação simbólica externa incluem o observador como constituinte da própria obra, privilegiando a unidade processual. Como limite, o símbolo passa a figurar na arte como sintoma, tornando-se o referente que resgata as *lacunas* do passado artístico.²³ Privilegiando o processo, o desenho (do sintoma) revela-se como a repetição do desígnio original de unidade em conformidade com a manifestação do irreconciliável do objecto da arte e, neste sentido, ele contraria as imagens artísticas que representam simbolicamente, projectando o que ainda é dissociável. No entanto, o

²² Santner refere o exemplo de Kafka através do surrealismo. Por exemplo: “o sentido da corrupção surrealista dos textos de Kafka parece derivar da aproximação *excessiva* dessa dimensão da realidade social”. Santner, E., *A Alemanha de Schreber*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1997, p.59.

²³ Na consideração do sintoma como “vestígios do passado resgatado” servimo-nos da consideração de Žižek, no livro *Benvenuti nel deserto del reale*, 2002, acerca do texto manuscrito de Santner, E., *Miracles Happen: Benjamin, Rosenzweig and the limits of enlightenment*, 2001.

desenho, porque ainda sujeito ao domínio da representação²⁴ só pode aspirar à unidade que se revela na disjunção do desejo, possibilitando que a imagem artística possa ser interpretada no objecto desenho.

O fim anunciado da arte como modalidade histórica, em ruptura como o simbólico, negando a “unidade evolutiva explicativa” da história, e ainda assim *exprimindo-se* como uma acção (produção da obra, portanto) refere a sua problematização como acção do conhecimento humano (filosofia) na relação com uma possível transcendência. Já não se tratando de uma transcendência religiosa mas de uma transcendência que se afirma terrena, a arte “auto-diminui-se” como prática. Não referindo o “problema” como algo externo a si mesmo, a arte “reproduz-se” autofagicamente (como na imagem de ficção em que o indivíduo já não pode senão comer o seu próprio filho).

Desprezando o que lhe é externo, recusando a possibilidade simbólica de existência de/para uso, ou seja na consideração inultrapassável do Outro, a arte cinicamente evoca a sua autodestruição, acabando por promover o «vazio» a que nos estamos acostumando.

“Uma maneira de alcançar aquilo que será a obra de arte: um objecto que, diferenciando-se de todos os objectos de consumo, mais do que encher, de satisfazer a nossa *libido vivendi*, virá, pelo contrário, tirar, deslocar, dividir, perfurar, em nós, um monte de buracos.” (Wajcman, 1998: 219).

Neste caso, o desenho como representação projectual considera simbolicamente a comunicação do objecto, “usando” e aproximando-se da figuração considerada como pulsão, como legado da arte, em última análise procurando analisar e interpretar a troca simbólica implícita no projecto e realizada no desenho.

1.4 categorias de interpretação

Existirá sempre um ‘*externo*’ do desenho que não é coincidente nem com o objecto (modelo) nem com o sujeito (autor) da representação. É essa manifestação externa que envolve o sujeito e o modelo que faz funcionar o exercício (acção) do desenho. A representação não é por isso um simulacro, não é o substituto ou a referência ao modelo, mas ela própria é a presença de algo que não pode ser reduzido à ausência ou presença da ‘coisa’.

Assim, o espaço do desenho definido pelas coordenadas *sujeito-objecto* (modelo) será envolvido e definido por uma acção na passagem do tempo. O tempo do desenho será, por isso, sempre incompleto, fazendo com que a ideia e imagem não sejam coincidentes. É assim na execução do desenho (acto perceptivo) e na sua recepção própria ou alheia (acto cognitivo). Por isso, a cognição do desenho revela-se na descrição sensível das suas qualidades e não através de critérios estilísticos. Tal como para a arte em geral, a apreensão do desenho através da observação organizada das suas qualidades “não pode ser definida pelos critérios estilísticos em

²⁴ Consideramos desde já a dificuldade na clareza do termo e conceito de *representação*. Só nos últimos anos, desde Bergson a Derrida, foram feitos muitos trabalhos. Fixaremos o conceito na proximidade da interpretação de uma presença incompleta na mediação do inteligível através do sensível. Nancy, J-L., *Tre saggi sull'immagine*, Napoli, Cronopio, 2002, p.63.

si mas apenas pela sua potencial reinterpretação através dos critérios estilístico.” (Panofsky in *Critical Inquiry*, 2008: 59).

Segundo Christine Buci-Glucksmann o acesso a uma “arqueologia visual do premoderno”²⁵, iniciada na revolução industrial, passará por uma definição do artificial pelo qual passa a consideração do ornamento como “testemunho de uma antropologia do ornamento que se constitui como a passagem da natureza à cultura (...).” (Buci-Glucksmann, 2008: 23).

O decorativo/ornamento propõe desde a sua origem uma ruptura com o efeito mimético da imagem, pela importância dada ao efeito de superfície, à geometrização das formas, ao simbolismo cromático, etc.

Na época contemporânea, o movimento que vinha sendo proposto desde o maneirismo, como diferença entre linear e curvo, masculino e feminino, figurativo e abstracto põe em causa as dicotomias em geral, e as artísticas em particular.

Buci-Glucksmann refere Siegfried Kracauer, na obra *The Mass Ornament*, no modo de interpretar o real através da representação, “o lugar que uma época ocupa no processo histórico é determinado de forma mais pertinente a partir da análise das discretas manifestações de superfície, do que a partir dos julgamentos feitos sobre si mesma.” (Kracauer in Buci-Glucksmann, 2006: 155). E Buci-Glucksmann dá o exemplo de “lobbies de hotel, dancings, ballets, ginástica, neon, figuras do desporto ou best-sellers, assim como a fotografia ou o cinema, reenviam para uma cultura da superfície que é como um revelador do «negativo» da metafísica do moderno.” (Buci-Glucksmann, 2006: 155). Estas inscrições da matéria efémera na superfície do mundo são inseparáveis do um sujeito e daquilo que ele projecta como imagem de si. Como explica Buci-Glucksmann o que o modernismo quis representar como ‘profundidade das imagens’ através do carácter espectral das mesmas, por exemplo no *Grand Verre* de Duchamp, tornou-se na superficialidade da representação. O resultado do percurso modernista é hoje a apropriação da citação ou, muitas vezes, simplesmente, a sua reutilização (*re-use*). O carácter espectral é validado pela eficácia do superficial, plasmado no tempo. Será esta a condição privilegiada na criação da obra de arte contemporânea. O movimento associado ao tempo cria a forma. O desenho enquanto forma bidimensional resulta do movimento que privilegia o tempo em detrimento do espaço. O espaço plural num tempo cada vez mais específico e exigente. O problema da forma é consequentemente, sobretudo, um problema de esclarecimento superficial através da exercitação do tempo. Para os projectistas que prescindem do desenho e adoptam apenas a representação digital o problema formal do objecto já não se põe como um problema visual mas sim numérico. A arbitrariedade numérica torna-se o jogo superficial que conduz à forma. A condição numérica tanto pode resultar em intensidade visual como em idealização (é o caso de certas obras de arquitectura contemporânea). Neste caso, o desenho como resultado numérico, torna-se sobretudo efeito decorativo, geometrizando racional ou irracionalmente, regular ou irregularmente o objecto. Este desenho “numérico” e geometrizado, ao recusar ser signo visual, perde em profundidade simbólica. Prescindindo do carácter simbólico a obra fica reduzida à superficialidade enfatizando o carácter codificado da mesma. A sua inscrição superficial resultará em perda de identidade e em ganho de um conhecimento codificado, eventualmente, mais abrangente.

25 A expressão é de Christine Buci-Glucksmann, *Philosophie de l'ornement. D'Orient en Occident*. Paris: Galilée, 2008, p.25.

O desenho enquanto signo visual corresponde à passagem da natureza ao artificial. O efeito ornamental do desenho é a expressão simbólica da natureza que mediada pelo corpo do indivíduo (ser colectivo) resulta em cultura. Neste caso o objecto de design poderá ser a expressão ornamental do mundo. Na realidade, a disciplina de design poderá ser considerada como o descendente directa da cultura do ornamento do séc. XIX. O design enquanto prática descendente de uma aprendizagem do desenho ornamental será compatível com a afirmação de Buci-Glucksmann, “o paradoxo filosófico do decorativo: produzir composições variadas e praticamente infinitas a partir de matrizes com um número relativamente limitado, mas sempre reinventado.” (Buci-Glucksmann, 2006: 165).

Hoje a representação é múltipla (fruto de múltiplos simulacros), a retórica modernista (o bom uso e a utilidade do espaço moderno) foi substituída por uma retórica do tempo (da possibilidade móvel do indivíduo e das sociedades) e assim o desenho contemporâneo, relacionado com uma identidade em permanente mobilidade só poderá ser uma representação de superfície, múltipla e incerta.

Assim, o desenho participa da ordem contemporânea de múltiplas esferas e do cruzamento entre elas o que faz com que o conhecimento se abra ao sentimento. O desenho ornamental continua a figurar como o elemento que transcende a realidade (basta pensarmos nas regiões pobres da Terra e na utilidade que essas pessoas, individual e colectivamente, dão aos ornamentos que usam, tecidos, jóias, roupas, tapetes e na dignidade que esses elementos lhes trazem). Nessas circunstâncias o ornamento existe entre singularidade e reconhecimento, “os ornamentos, não são nem coisas nem seres, mas modos de individualização específica do mundo.” (Buci-Glucksmann, 2006: 177).

Consequentemente, como conceito de origem, o design pode ser entendido como descendente do ornamento, como interveniente na passagem do natural ao artificial. Poderá ser, a proposição de uma presença mínima ainda estimada na mediação do mundo.

1.4.1 memória / presença

“Na vida enamoramo-nos uma única vez. E quando pensamos estar enamorados mais vezes, na realidade, vemos apenas outras faces do mesmo prisma. Mudam os objectos, mas o enamoramento permanece único em si.”²⁶ (Jules in *aut-aut*, 321-322, 2004: 32)

O desdobramento, de que fala André Jules, do objecto de enamoramento em múltiplos objectos com funções diferentes transforma-se, no tempo, em proximidade através de cruzamentos múltiplos e relacionáveis. Só a eleição individualizada, *a posteriori*, de um é que permite a distinção, por exclusão, dos outros.

A pergunta feita por Aby Warburg na carta a Ulrich von Wilamowitz-Moellendorff de 1924²⁷ (*aut-aut*, 321-322, 2004: 21-24), sobre a *função do símbolo*²⁸, na história da cultura, é equacionada do

²⁶ André Jules na carta a Aby Warburg de 23 dec 1900 referência a ninfa como objecto do enamoramento.

²⁷ No texto é dada indicação sobre o original que a tradução segue, já que existem cinco cartas dactilografadas.

²⁸ *Itálico*, no texto.

seguinte modo: “não se poderá, talvez, compreender aquilo que chamamos símbolo como uma função da memória social?”²⁹

A função social da memória a que se refere Warburg seria expressa visualmente através do decorativo, na medida em que este é capaz de propiciar a relação e o ditame de níveis formais *concorrentes* em tempos históricos diferenciados. Uma espécie de *mapa-mundo* – com diferentes geografias e cronologias – capaz de relacionar formas, aproximando-as ou deslocando-as em função de uma memória social capaz de recordar e interpretar.³⁰

A memória será, pois, o lugar de intercessão das imagens internas e externas. O apelo das imagens externas serão concorrentes, concordantes e/ou discordantes com as imagens internas que giram no corpo ao qual pertence a memória. Estas nunca poderão ser fixas, interpretadas inequivocamente, já que o movimento do corpo e da memória não são coincidentes. Não será possível a sujeição das imagens a um tempo organizado cronologicamente como também não o é a sua interpretação sequencialmente ordenada. O tempo que pertence às imagens é considerado por Warburg um tempo suspenso. É através deste tempo que podemos pensar e aproximarmo-nos delas. Como se as imagens perpetuassem um movimento contínuo exposto na memória social e capazes de comunicar o tempo que corresponderia à suspensão do movimento quando aquilo que representam se torna visível.

No início do séc. XX a “vida das imagens” foi problematizada e pensada na poética e na política. A obsessão de Warburg pela “vida das imagens” é sintoma daquilo que elas propiciam no universo da sua existência em movimento através de um tempo *suspendido*.³¹ Neste sentido, o sintoma da história da arte warburguiana é também sintoma das imagens da História de Arte. Sendo a história da arte a história do sucesso das obras então esta faz-se, inevitavelmente, no apelo ao corpo social que legitima a sua existência.

Para Warburg tratar-se-ia de libertar as imagens da sua figuração espectral devolvendo-lhes a sua vida própria (contemporânea) feita de sobrevivência. O facto das investigações de história de arte de Aby Warburg serem coincidentes com o surgimento do cinema será sintomático de um tempo que pensou, poetizou e politizou a ideia de tempo e movimento intrínsecos ao ser na sua envolvimento social.

Como refere Didi-Huberman, a utilização que Warburg faz das “fontes” históricas e filosóficas constitui como que um carácter de *montagens*³²,

“Warburg tinha literalmente *desconstruído* esta concepção (das fontes filosóficas e do basic text de Panofsky): no preciso momento em que as “fontes” são produzidas filologicamente, elas encontram-se filologicamente privadas de qualquer privilégio como função “chave”, ou seja esgotam completamente a imagem que documentam. Warburg não deixou de observar o seu

²⁹ Existe a particular referência à influência da cultura clássica no Renascimento italiano e, particularmente, a interpretação do ciclo de frescos dos meses do ano, no Palazzo Schifanoia de Ferrara.

³⁰ “Questa funzione sociale della memoria si può appunto comprendere scientificamente se noi tentiamo di ricordare, secondo il metodo della scienza della cultura, l’influsso dell’antichità sulla cultura del Rinascimento europeo in immagine e parole: il simbolismo all’antica come funzione polare dell’antichità della trasformazione energetica dell’uomo europeo nella lotta per lo spazio del pensiero [Denkraum] nell’epoca del Rinascimento.” Warburg, A., in *aut-aut* 321-322, 2004, p. 24.

³¹ Uma clara e esclarecedora referência acerca dos conceitos warburghianos são dados por António Guerreiro em <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/aguerreiro-pwarburg/>.

³² *Itálico*, no texto.

carácter de *montagens*: montagens de sentido e de tempo. Mas montagens dotadas – como no cinema – de uma capacidade de se moverem, de desfilarem, de se infiltrarem por todo o lado, de se expandirem, de rodopiarem como fluidos nos objectos que por si são “influenciados.” (Didi-Huberman, in *aut-aut*, 321-322, 2004: 93)

Admitindo a “vida das imagens” na sua deslocação e suspensão, chegaremos ao conceito benjaminiano de “imagem dialéctica”. As imagens dialécticas oscilam entre sentido e ausência provocando estranheza, último sentido das mesmas. A “indiferença criadora”³³ que Benjamin gostava de referir é o resultado do confronto do indivíduo com as imagens resultando em acto criativo. As imagens dialécticas não são polaridades entre opostos ou o resultado mediano entre dicotomias, mas antes momentos de tensão de coexistência imóvel de momentos contraditórios. Como relembra Agamben, a propósito das imagens dialécticas benjaminianas referidas por Adorno, onde se fala de um “esvaziamento de significado” operado nos objectos de intenção alegórica,

“Extinguindo-se nas coisas o valor de uso, as coisas, alienadas, são esvaziados e como figuras simbólicas atraem significados. A subjectividade apodera-se delas atribuindo-lhes intenções de angústia e desejo. As coisas isoladas mostram, como imagens, as intenções subjectivas apresentadas como atávicas e eternas. As imagens dialécticas são constelações entre coisas alienadas e o acontecer de sentido, contidas no instante da indiferença entre morte e significado.” (Benjamin, in *aut-aut*, 321-322, 2004: 59)

Desta forma, a questão da origem, referida como o brotar da ideia, o seu surgimento que propicia o nascimento do projecto não pode ser fixado através de um tempo e lugar único. Como qualquer produção do espírito as ideias são fluidas, relacionam-se entre si sem prioridade ou consequência predeterminada. As *fontes* de que poderão brotar a ideia só o são através do encontro indeterminado com a natureza³⁴ que propicia as mesmas fontes. Como exemplo, Didi-Huberman no ensaio sobre a questão das fontes da pintura *Primavera* de Sandro Botticelli, refere a impossibilidade de elas serem representadas directamente na obra; quer através da referência à antiguidade clássica, quer mediadas pela obra de Dante.³⁵ Neste caso, as *fontes* seriam contrárias a um ponto único e originário, possibilitando a infiltração na obra de um espaço de representação que considera o processo como definidor do projecto.

“É totalmente errado quando pretende reduzir as “fontes” filosóficas aquilo que são escolasticamente, ou seja a corpos doutrinários. Como qualquer produção do espírito, também as ideias filosóficas são *fluidas*, ou seja, são configurações manipuláveis à vontade, infiltradas em toda a parte, transformadas infinitamente.” (Didi-Huberman, in *aut-aut*, 321-322, 2004: 91)

As ideias em arte transformam-se em corpos visuais que Didi-Huberman classifica como *alegoria real*, porque as fontes foram já transformadas na obra, apresentando-se esta como um outro

³³ Imagem de Salomon Friedlanender.

³⁴ Entende-se genericamente por natureza a(s) qualidade(s) do que é contrário ao artefacto.

³⁵ Dante representou, para os artistas do Renascimento, um modelo de liberdade das ideias. Não as aprisionando e dando origem à sua infiltração por diferentes lugares.

diverso em relação às mesmas. Simultaneamente, o corpo visual que é a obra representa o *real alégorico* na medida em que não podemos ver apenas a representação na obra, a sua identificação com o modelo que está na sua origem.

“*Alegoria real* porque as ideias na pintura sofrem algo parecido com um 'tornar-se-corpo' e porque nesse momento o *basic text*, no qual Panofsky ainda colocava a suas esperanças, não é nada mais do que um retículo/rede de "fontes" já transformadas, separadas, misturadas, inundadas, impuras. *Real alégorico*, também: porque na presença da Primavera, em que um pensamento está no trabalho, já não podemos ver uma folha de louro, uma roupagem, uma flor, um certo verde ou uma onda de cabelo como meras partes do mundo visível. *Qualquer outra coisa* está na obra, algo que Warburg, na verdade, tentava interrogar.” (Didi-Huberman, in *aut-aut*, 321-322, 2004: 92)

Ainda a este propósito, a citação de Saussure parece-nos oportuna no que refere a comparação com a origem,

“considerar a linguagem e perguntar-se em que momento preciso uma determinada coisa se "iniciou" é tão inteligente quanto olhar para um riacho de montanha e acreditar que subindo encontraremos o local preciso do qual surge. Inúmeras coisas dirão a cada instante que o riacho existe, enquanto dizem que nasce e reciprocamente ele não faz outra coisa do que dizer que nasce, enquanto [lacuna no texto].”³⁶ (Saussure, in *aut-aut*, 321-322, 2004. p.92)

O limite da representação através da memória propõe a *impossibilidade de representar*.

Considere-se a representação do holocausto nazi. A representação do holocausto nazi não é possível, tudo aquilo que dele se possa imaginar, dizer ou pensar não é representável como imagem da verdade do acontecimento. Aqueles que o tentaram, como Primo Levi, não foram capazes de sobreviver às imagens que perseguiam.

Primo Levi referiu os testemunhos da *solução final* nazi como não absolutamente verdadeiros, considerando que os únicos testemunhos verdadeiros seriam os daqueles que não sobreviveram. Primo Levi dizia que todos os sobreviventes, por sorte ou por habilidade, só poderiam ser falsas testemunhas já que as verdadeiras testemunhas teriam percorrido a experiência até ao final, até morrerem dela/nela.

A afirmação de primo Levi, poderá ser interpretada à luz do reconhecimento lacaniano de impossibilidade de representação do real. Neste sentido, a representação (descritiva, explicativa ou outra) da *solução final* é sempre incompleta, não podendo nunca representar o real, transformando-se este na realidade memorável da representação. As representações da *solução final* apenas podem introduzir, insinuar, evocar o irrepresentável e nesta medida serão possíveis e necessárias as suas realizações na perpetuação da sua própria memória.

Segundo Thomas Kuhn (in Gomes, 2002: 103) todas as construções conceptuais – mesmo aquelas que aspiram ao mais elevado grau de objectividade – constituem formas da reconstrução representacional do real historicamente comprometidas, resultado de um processo

³⁶ Sobre as fontes da obra de arte e a sua origem será importante considerar o trabalho de Aby Warburg. Como apontamento aqui fica a consideração de Didi-Huberman a propósito do mesmo, “Warburg aveva letteralmente *decostruito* questa concezione (das fontes filosóficas e do *basic text* de Panofsky): nel momento stesso in qui le ‘fonti’ sono prodotte filologicamente, esse si trovano filosoficamente private di ogni privilegio ad avere la funzione di ‘chiavi’.

cultural e histórico que potenciam e condicionam. Cada ciência, ou cada domínio da experiência – seja o conhecimento, a acção ou a arte – cairá deste modo no âmbito de uma teoria da representação.

O real não poderá ser nunca a representação histórica. Esta só é possível como testemunho de uma realidade inalcançável como testemunho da parcialidade das imagens. Já não é permitido pensar que fragmentamos o mundo na esperança de o *ver* melhor ou, que através das partes acedemos ao todo. A vontade ou rejeição humana de *ver* o mundo não o modifica, não somos parte do todo mas sim comportamos o todo, no confronto incessante social e individualmente.

1.4.2 ausência / aparência

Segundo Franco Purini (1996: 92), considerando o desenho na sequência do entendimento e institucionalização do *disegno* florentino, existe um equívoco na sua relação com o projecto. Tal equívoco manifesta-se na consideração do desenho como um instrumento ao serviço do projecto.

Ou seja, existe um pensamento abstracto, verbal, que a determinado momento teria necessidade de se clarificar. Através do instrumento desenho resultaria em forma passível de comunicação. Esta consideração não parece completamente correcta – demasiado simplista diremos..., dada a natureza ideológica do desenho. Purini sustém mesmo o contrário: “o desenho é pensamento em si mesmo, é a *forma-pensamento*³⁷ fundamental do arquitecto, o lugar de eleição na qual a forma se revela na sua essência mais pura e duradoira.” (Purini, 1996: 33). Este será “o lugar no qual o pensamento formal se manifesta sendo, portanto, o lugar da sua exclusiva existência.” (Purini, 1996: 33). Não existindo pensamento da forma antes da sua representação no desenho.

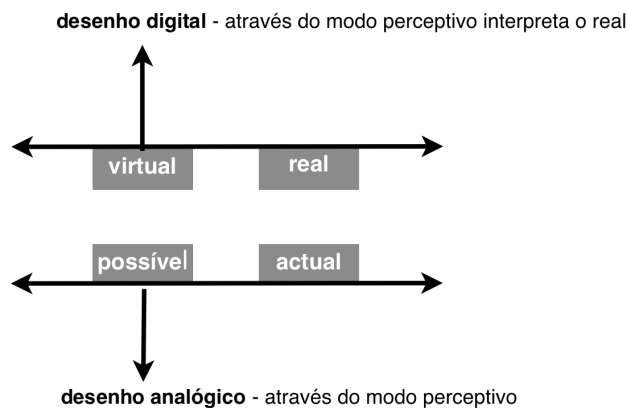
O desenho é, então, por ordem: pensamento, comunicação, memória. Ideia, processo e memória serão referentes ao acto de fazer e, o desenho congrega e organiza estes momentos.

O indivíduo que desenha (pintor, escultor, arquitecto, designer) pensa com e sobre o desenho. Ainda segundo Purini (Purini, 1996: 33), para aquele que projecta, existirá: a *forma-pensamento* do desenho, a *forma-pensamento* literária, de descrição “pre-visiva” e a *forma-pensamento* da construção.³⁸ O carácter absolutamente prioritário da *forma-pensiero*³⁹ do desenho, resulta não do facto de este “antecipar” o êxito de um empreendimento construtivo, mas sim no facto de este ser um acontecimento propício e centrado na ambiguidade da imagem, ou seja, um simulacro. Na realidade o simulacro de algo é sempre ausência e presença. A presença evocadora do objecto representado e a manifestação da ausência do mesmo. É a ausência que testemunha “a distância” do real e do qual o objecto é apenas uma projecção virtual (representação) e é a presença do objecto como realidade (o desenho) que interfere com o objecto que representa.

³⁷ “forma-pensiero”, no texto.

³⁸ *Itálico*, no texto.

³⁹ **Bold**, no texto.



O desenho como memória física “operacional” não faz parte do registo virtual indiferenciado da realidade. O registo virtual contradiz o desenho porque é perfeito, controlável e não – contraditório. Pelo contrário, o desenho é terreno contraditório. É um acto pensante e como tal esclarece-se no processo. O processo da representação é sempre um simulacro. Nunca a arte foi terreno de saber e o desenho como condição da arte nunca o poderá ser. Do ponto de vista da autonomia da arte (através da conquistada moderna) esta só é possível desvinculando-se do real através da imagem por ela criada enquanto simulacro, tornando-se aparência sem realidade, ilusão, imaginário.

Paradoxalmente, a aparência enquanto forma externa, aspecto exterior, contém o real, ainda que eventualmente disfarçado simbolicamente. Quando se realiza a dissolução da aparência simbólica imaginário e real tornam-se indistintos.

Mesmo do ponto de vista da autonomia de meios, pela conquista, aperfeiçoamento ou apropriação técnica, esta realiza-se na dimensão da aparência. A *conquista* técnica existe vinculada ao real, é este que informar acerca da urgência técnica.

1.4.3 eloquência / contradição

O que é constituinte da obra como corpo da figuração é a matéria. No caso do desenho chamamos-lhe grafia. Grosso modo, consideremos a existência de dois modos gráficos: a linha e a mancha. A linha foi adoptada pela escrita para o seu registo. Assim, desde a origem, a linha associou-se ao modo racional do pensamento. Se a escrita tivesse adoptado a mancha como modo gráfico de registo, certamente a linguagem seria muito mais “permissiva”. Movemo-nos pelo lado do racional, da ordem, da lei, e esse é sem dúvida o lado a que pertence a linha, ou aquilo que, desde a origem, quisemos fazer dela. Talvez o exemplo paradigmático possa ser a lei (regra categórica) que necessita ser palavra escrita.

Na percepção do mundo (incluindo o artístico) nada significa que aquilo que vemos é aquilo que percebemos. Através da acção/percepção artística ver e perceber não se identificam nem se assemelham. A não coincidência entre ver e perceber é condição humana.

No mundo sensorial é impossível confrontarmo-nos com a linha, esta é uma abstracção do pensamento racional, pela necessidade que este tem de explicar. No caso do desenho, a linha ligada ao “juízo” que condena a visão “simples”. Através da redução antinómica e simplista a linha, traduz o esforço de compreensão, por oposição à mancha que “celebra” através dos

sentidos. O que academicamente se considera pintura está ligado ao acto da celebração, à sensualidade dos sentidos através da cor, enquanto outros modos de operar artístico como, por exemplo, o cinema, o desenho, a fotografia (igualmente ligados à imagem bidimensional) estão ligados ao “juízo” que avalia. Tratando-se da avaliação do desenho e da sua eloquência através do seu modo de ser perceptivo, quer seja através da linha ou da mancha, procura-se, pois, diferenciar/classificar entre acto racional/discriminatório e acto sensível /celebrativo.

Se bem que o desenho seja, primordialmente, associado à linha (pelo lado da escrita) e assim como modo racional e discriminatório do pensamento, explicado racionalmente, ele terá, naturalmente, que considerar também o significado sensorial (celebrativo) associado à mancha. Na verdade, tais diferenciações já não são representadas nas obras contemporâneas passando a constituir, criticamente, a obra. Como refere Merleau-Ponty, Cézanne deixa claro a consideração de tais dicotomias dizendo que “o desenho e a cor já não são distintos; à medida que se pinta, desenha-se; quanto mais a cor se harmoniza, mais o desenho se precisa.”⁴⁰ (Merleau-Ponty, 2004: 33). Até ao ponto do próprio autor duvidar da sua pintura, como algo que se constitui fora das regras do ver, chegando a admitir que ela poderia ser consequência da sua deficiente visão.

No Renascimento, o desenho, até então ligado à imagem simbólica medieval, irá deslocar-se para o lado do conceito, assumindo protagonismo pelo lado da ideia. O desenho como acção gráfica dará resposta prática a este conceito cultural e político. Por um lado, associado à linha na expressão de um modo racional de entendimento abstracto, logo possibilitando a transposição da ideia, por outro lado, vinculando um modo de operar mínimo capaz de propiciar o máximo esclarecimento. Primeiro, através da ideia de Vasari, da representação mimética da realidade, depois pela *ideia interna*, proposta por Zuccari, como o modo de compreensão verdadeiro do mundo. A partir do Renascimento italiano a prestação cultural e política do desenho passará a vigorar, assumindo protagonismo como actor político, pela representação que faz do mundo através da ideia. “*Il libro di carta sostituto del libro di pietra (la cattedrale)*” não representa apenas a substituição da ordem do antigo saber, mas é também o antigo poder a ser posto em causa pela representação de um novo poder.

As imagens do desenho já não são imagens que simbolizam, mas é o próprio acto de desenhar que se torna imagem. O desenho representa-se na representação do poder a que é sujeito. Na verdade, culturas de forte presença simbólica usam a eloquência da potencialidade das imagens como comunicação visiva. Já na cultura romana as divindades são consideradas imagens da ideia; passarão depois a ser abstracções dela e tornar-se-ão, mais tarde, conceito num percurso que crescerá até ao barroco. As imagens para além de representação das ideias, ilustram e demonstram conceitos tornando-se parte integrante da argumentação. Não será a ópera barroca o lugar de excelência de eloquência das imagens?

Hoje o *regresso* ao domínio das imagens faz-se em detrimento da escrita, existindo pela exaltação da percepção em detrimento do pensamento. A transformação das ideias em palavras promove o pensamento de tipo conceptual onde a influência dos conceitos opera abstractamente. Pelo contrário, a transformação das ideias em imagens, fazendo-se através da visão, promove um tipo de pensamento perceptivo-sensorial.⁴¹

⁴⁰ Em ‘*Le doute de Cézanne*’, ensaio publicado na revista *Fontaine*, nº47, 1945.

⁴¹ A um cego é-lhe dado a possibilidade de ler um texto com a mesma proximidade de sentido que um não cego o mesmo não acontece com as imagens visuais.

Segundo Maurizio Vitta (1999: 143) a relação do operador visual (desenhador) é, aparentemente, diametralmente oposta à relação que o operador da escrita (escritor) estabelece entre figura e palavra.

O escritor parte da imagem visual para a sua tradução pela escrita, de modo a que o receptor a possa apreender como imagem. De modo contrário, o desenhador partirá da palavra, como acto originário para a sua transformação em imagem, que só ganhará sentido implicada na ideia que o receptor recolhe dela.

1.4.4 sombra / luz

Na consideração das imagens o termo *visual* aborda a questão antropológica substituindo-se à *visibilidade* das imagens históricas.⁴²

A leitura das imagens através da sua visibilidade clássica, historicamente dedutiva, esquemática e sintética, será substituída pela visão múltipla da *figuração* e do *sintoma*, estes mais próximos do visual. O visual existe como referente da arte propondo-se como substituto da visibilidade dos objectos artísticos.⁴³

A imagem, sendo contrária à *imitação* revela e “incarna” a presença do objecto. É capaz de traduzir o visível em visual e a leitura sintética do significado em presença interpretada.

“Contra a tirania do visível que supõe o uso totalitário da imitação, contra a tirania do legível que supõe, no final de contas, uma certa maneira de conceber a iconologia depois de Ripa ou Panofsky, a consideração do motivo da encarnação nas artes visuais do cristianismo, permitirá *abrir* o visível ao trabalho visual, e o legível ao trabalho da exegese ou da proliferação subdeterminada do sentido.” (Didi-Huberman, 1990: 222)

As imagens da arte já não são imagens que desejam mas, sim, que revelam como aparição; já não representam mas (a)presentam em contradição com as imagens artísticas que se traduzem no absoluto objecto do desejo (feito imagem). Assim, o desejo possibilita a glorificação da imagem que representa. No caso particular das imagens de culto, o objecto incarna a possibilidade de (a)presentar (em vez de representar) o desejo.

Segundo Didi-Huberman, a consideração destas imagens – ícones, ex-voto, sudários – proporcionaria uma história das imagens fora da tradição clássica instaurada por Vasari, um lugar fora da consideração artística, enquanto modelo idealista de representação.

“é necessario confrontar-se à visualidade das imagens – segundo a fenomenologia – desprezando um pouco a exactidão da sua visibilidade, que requer à partida uma consideração iconológica. As imagens de que acabamos de falar não se analisam apenas através da sua descrição e da enunciação do que elas imitam; elas também são analisadas através do modo particular que tem de impedir qualquer descrição exacta, os aspectos particulares de que elas dispõem para tocar

⁴² Recordemos a citação Jean François Lyotard de que “o visual é mais do que o visível”.

⁴³ Ver Wajcman para a diferenciação entre objecto da arte e objecto artístico.

uma região onde a «arte» – no sentido humanista e académico do termo – já não tem sentido e dá lugar a algo que depende de uma antropologia dos olhares.” (Didi-Huberman, 1990: 230)

Tais objectos foram, desde sempre, excluídos da história de arte oficial. Primeiro, porque ideologicamente não glorificam senão através da revelação e nunca como representação, o que deixa de fora questões de classificação e hierarquias. Segundo, porque ao não ser revelada a autoria destes objectos, ao não deixarem traços de humanidade assegurando apenas o fim pelo qual existem, eles não participam da consagração do génio e do contributo para a sua afirmação social, religiosa ou estética com a qual a história de arte, desde Vasari, se fez.

Segundo o pensamento de Didi-Huberman, o mistério destas formas “defeituosas”, rudes e excessivas, é que não existem para além da sua eficácia como presença. Ao existir uma história das imagens «perfeitas», elas próprias referem outras «malfeitas», escondidas, excluídas, mas nem por isso menos presentes.

Enquanto artefacto, as formas «bem-feitas» e as «mal-feitas» são equivalentes, existindo independentemente da classificação à qual pertencem. Não serão, mesmo, os últimos a mais significativa das presenças do artefacto?

Do ponto de vista técnico as imagens pertencentes «à outra formulação artística que não a da história de arte» são “invenções” mais do que resultados de apuramento técnico. Na realidade, desprezam o *disegno* enquanto este é o representante mais *puro* do artístico, quando este quer dizer originalidade, autoria da representação, resolução técnica elaborada.

No caso destes objectos, também a representação mimética não é tida em consideração porque, simplesmente, não se considera a representação na sua ordem de importância no acto de apresentar a imagem: a obra existe como *imagem viva*.⁴⁴ Neste sentido adquire importância a factualidade do gesto, através da acção que faz com que o objecto exista como *marca*.

No caso do desenho, a questão técnica salvaguarda o carácter físico da marca. Aqui entrará em consideração a meritória questão da perda (desaparecimento) do original.

A ideia de perda, formalizada no alterar, refazer, corrigir – referida nos *pentimenti del disegno* –, esteve sempre anunciada no desenho. Hoje o desenho processado por computador assume a perda como inevitável (como realidade física) constituindo-se esta como acto sem marca. Já não se trata da acção de *corrigir*, mas sim da *eleição* da possibilidade *outra* (da diferença). No computador o número de possibilidades oferecidas como regra para a correcção é tal que poderemos dizer que a escolha pode ser aleatória. Por outro lado, o tempo de execução é também imensamente mais curto. Mesmo pensando que as ordenações feitas no computador, podem ser mantidas e arquivadas, na realidade tal tornar-se-ia absurdo, e inconsequente, dado o número de imagens obtidas. No modo virtual de operar o que resta é o resultado, extinguindo-se o conceito de original. Neste caso, será difícil, senão impossível, distinguir o desenho do objecto da imagem (resultante) do objecto, quer se trate da sua produção ou construção.⁴⁵

Eventualmente, o desenho do objecto é, através da visão, mais próximo do objecto do que a imagem que o reproduz. Neste caso, o objecto e a sua imagem tornam-se indiferenciáveis,

⁴⁴ O termo pertence a Didi-Huberman.

⁴⁵ Ao falar de objecto produzido ou construído estamos a diferenciar entre objecto realizado por reprodutibilidade técnica, reproduzido (objecto de design), e, objecto realizado por referência à singularidade (objecto de arquitectura). Se bem que sejam diferenciados disciplinarmente, no âmbito do projecto, a interpretação do desenho é semelhante.

fazendo com que estas possam existir sem memória de origem. Passaremos a conhecer o mundo apenas através da imagem-objecto? Poderemos vir a conseguir processar imagens da memória a uma velocidade capaz de transformar a própria memória em pura imagem? O desenho ao perder a sua “aura”, ao transformar-se em imagem perde a sua auto-grafia. No âmbito do projecto, constituindo-se preferencialmente como imagem, será, tendencialmente, uma prática “composta”, incorporando o receptor no objecto-imagem produzido.

1.4.5 semelhança / dissemelhança

Segundo Didi-Huberman a questão da representação da arte enquanto *imagem à semelhança de...*, e o porquê da *necessidade* de representação... segundo a tradição clássica instituída por Vasari, e depois toda a tradição académica da arte, deverá ser pensada em consonância com a visão do que esta tradição esconde.

Na tradição clássica a semelhança da imagem ao seu significante confere-lhe valor. Segundo a tradição vasariana o valor da imagem existe na consagração desta como produção de glória (*fama*). No entanto, Vasari legitima a imagem apresentando-a como impossibilidade de ser *directamente* «à imagem de», representando ela própria essa impossibilidade.

Por exemplo, a consagração da pintura *Cacciata del Paradiso* de Masaccio, na Cappella Brancacci, como um dos exemplos maiores do devir do Renascimento, não será estranha ao problema da representação. Adão e Eva são expulsos do Paraíso e, assim, excluídos da possibilidade de se (a)presentarem como criaturas à imagem de Deus. Pecando (desobedecendo) eles representam o *divino* na possibilidade de não o serem apresentando-se como humanos. Adão e Eva representarão, a partir do pecado cometido, a dissemelhança do divino e consequentemente a busca da eterna impossibilidade.



Paolo Uccello, *Peccato originale*,
Chiesa S.M. Novella, Firenze,
1430, affresco, 244x478 cm



Masaccio, *Cacciata di Adamo ed Eva*.
Chiesa del Carmine, Firenze,
1424-25, Affresco, 260x88cm

A proposta renascentista da imagem como semelhante, passa a representar a *imagem perdida* (do divino) considerando a sua funcionalidade. Elas abandonam o valor de transcendência, presente nas imagens medievais, respondendo à *necessidade (bisogno)* de representação e adquirindo valor funcional. Representar passará a ser submeter a imagem à condição de função. Uma imagem que representa é uma imagem que responde a uma função. Quanto mais não seja à função residual do desejo. Por isso, a representação passará a ter sempre um valor e uma função: ideológica, religiosa, estética ou económica.

A proposta de Vasari da fragmentação da arte em pintura, escultura e arquitectura, como a mais alta classificação para o artístico é a resposta à *necessidade* da arte. Carregada de *necessidades (bisogni)* a arte fracciona-se em diversas acções para melhor representar os seus fins. Através do *disegno* Vasari propôs a união de todas as artes como desejo de *um* todo que nunca chegará a sê-lo.

“Vasari quis fazer-nos crer – e em primeiro lugar fazer crer ao seu patrão, Cosme di Médici – e para isso ele teve que *inventar* a sua história de arte, em todos os sentidos do termo: inventar a fábula de um progresso e de uma teleologia, inventar um Giotto «sobre a dependência da natureza» para esquecer o Giotto dos mistérios cristãos e das alegorias medievais, inventar um Fra Angelico mergulhado no séc.XIV para esquecer que a grande *ars memorandi* escolástica dos frescos de San Marco foi pintada uma vintena de anos depois da morte de Masaccio...” (Didi-Huberman, 1990: 257)

Ainda segundo Didi-Huberman, Vasari *destrói a imagem* com o propósito de extrair do sujeito imperfeito a consagração da «bela» *humanidade* do homem, glorificando a ideia humanista fora do sujeito. O humano será exaltado na sua inteligência e eficácia e desprezado o sujeito contraditório e despedaçado. Será ainda este o autor do séc. XXI? A representação como acção que glorifica será humanamente indispensável como verdade que salva?

“destruir a imagem, é querer extrair do *sujeito* despedaçado, contraditório, inconsciente, «animal» em certo sentido, a harmoniosa, inteligente, consciente e imortal *humanidade* do homem. Mas existe um mundo entre o ideal do homem do humanismo e o sujeito humano: o primeiro não visa senão à unidade, o segundo não se pensa senão dividido, despedaçado, votado à morte. Compreender as imagens - e a sua eficácia despedaçante - não existirá sem por em questão este «humanismo» do qual a história de arte vasariana, depois panovskyana decididamente fez dele o seu alibi.” (Didi-Huberman, 1990: 258)

Segundo Descartes se se puser de parte a intuição de uma coisa isolada, pode dizer-se que todo o conhecimento “ se obtém por comparação de duas ou várias coisas entre si.”⁴⁶ Partindo da afirmação de Descartes Foucault considera que não há conhecimento verdadeiro senão pela intuição, isto é, por um acto singular de inteligência pura e atenta, e pela dedução que liga entre si as evidências. Consequentemente, ele formula a seguinte pergunta: como é que a comparação, que é requerida para quase todos os conhecimentos e que, por definição, não é uma evidência isolada nem uma dedução, pode autorizar um pensamento verdadeiro?

⁴⁶ Descartes, *Regulae*, XVI.

Respondendo com a afirmação de Descartes de que “quase todo o trabalho da razão humana, consiste, sem dúvida, em tornar passível essa operação.”⁴⁷ (Foucault, 1988: 107).

Segundo Foucault a actividade do espírito já não consiste em aproximar as coisas umas das outras, em relacionar graus de parentesco mas, sim em *discernir*⁴⁸, em estabelecer as identidades e a seguir passar para os graus de diferenciação. Segundo ele (1988: 110), “o discernimento impõe à comparação a procura primitiva e fundamental da diferença: obter pela intuição uma representação distinta das coisas e apreender claramente a passagem necessária de um elemento da série aquele que lhe sucede. Deste modo o texto deixa de fazer parte dos signos e das formas de verdade. A verdade passará a constituir-se como um absoluto cujas palavras procuram a sua tradução.

“A verdade encontra a sua manifestação e o seu signo na percepção, evidente e distinta. Compete as palavras traduzi-la, se o poderem; já não lhes assiste serem as marcas dela. A linguagem retira-se do meio dos seres para entrar na sua era de transparência e neutralidade.” (Foucault, 1988: 111)

O signo já não é similitude, no acto de designar afasta-se do termo que designa criando a possibilidade do outro para aquilo que é designado. Não anula as distâncias de tempo e espaço, pelo contrário, institui a possibilidade múltipla para a coisa que designa. “Um quadro (desenho) só tem por conteúdo aquilo que ele representa e no entanto esse conteúdo só aparece representado por meio de uma representação.” (Foucault, 1988: 118).

E continua referindo-se ao signo: “no seu ser simples de ideia, de imagem ou de percepção, associada ou substituída por uma outra, o elemento significante não é sinal. Só se torna sinal sob a condição de manifestar, além do mais, a relação que o liga aquilo que significa. É mister que ele represente, mas que essa representação, por sua vez, se ache representada nele.” (Foucault, 1988: 118). O significante não procura legitimidade no significado, “de facto, o significante tem unicamente por conteúdo, função e determinação daquilo que representa; este conteúdo é-lhe inteiramente ordenado e transparente, mas é somente indicado numa representação que se oferece como tal, e o significado aloja-se por inteiro e sem opacidade no interior da representação do signo.” (Foucault, 1988: 118).

A associação processada pelo encontro entre significante e significado não é determinante para o instaurar da ideia, esta brota da representação independentemente do nexos que se desprende dela.

“Uma ideia pode ser sinal de uma outra não só porque entre elas se pode estabelecer um nexos de representação, mas também porque essa representação pode sempre representar-se no interior da ideia que ela representa. Ou ainda, porque na sua essência própria a representação é sempre perpendicular a si mesma: (consequentemente quererá tb dizer perpendicular à ideia que representa, digo eu) é ao mesmo tempo *indicação* e *aparecimento*;⁴⁹ relação a um objecto e

⁴⁷ Descartes, *Regulae*, XXXIV.

⁴⁸ *Itálico*, no texto.

⁴⁹ *Idem*.

manifestação de si. A partir da idade clássica, o signo é a *representatividade* da representação enquanto *representável*.⁵⁰ (Foucault, 1988: 119)

Então, a significação não será tangível através dos signos. Parcialmente, o signo, separado do todo, apresenta-se como sinal daquilo que representa sem atingir o significado próprio da representação. O pensamento clássico da representação contradiz a ideia moderna da decifração dos signos como condição propícia à representação através da ideia. Nela o signo assume-se com pleno direito ao conteúdo da significação. O mapeamento contemporâneo dos signos mais do que reflectir, articular e desvendar conjuntos, níveis e camadas na relação dos signos, refere procurando a interpretação, “falhas”, “saltos”, cortes e desajustes da significação. É ainda através dos signos (sinais) que o desenho se refere à representação, pelo menos na sua condição como disciplina do conhecimento, através da imagem, pelo desejo de se ajustar a uma ordem ditada pela natureza (da consciência). Assim, o signo refere significante e significado e cada um destes no outro; então a representação possibilita a passagem de um ao outro e a imagem projectada de cada um no outro. Neste caso, a decifração do desenho passará sempre por uma decifração ideológica referida ao tempo-espaço do desenho. Na verdade, na representação a semelhança/dissemelhança e a imaginação existem implicadas. A imaginação nunca poderia manifestar-se dissociada da semelhança/dissemelhança. A representação funda-se no encontro com a semelhança/dissemelhança das coisas propagando a imaginação e proporcionando o aparecimento de outros/novos objectos.

“Se não houvesse na representação o obscuro poder de tornar de novo presente uma impressão passada, nunca nenhuma apareceria como semelhante a outra, precedente ou dissemelhante. Esse poder de suscitar implica, pelo menos, a possibilidade de fazer surgir como quase semelhantes (como vizinhas e contemporâneas, como existentes quase da mesma maneira) duas impressões, uma das quais, no entanto, é presente, ao passo que a outra, há muito talvez, deixou de existir. Sem a imaginação não existiria semelhança entre as coisas.” (Foucault, 1988: 123)

A representação enquanto repetição da presença, como semelhança/dissemelhança imagética condiciona a natureza à presença nebulosa e visível na ordem das coisas. A semelhança passa a procurar o *dis-semelhante* sabendo da presença deste em si. Presença essa no **limite da matéria**. Na ordem temporal, até à Idade Média, a obra considerava a imagem como mistério. Ou seja, a caracterização da obra seria como *imagem-mistério*. A obra não simbolizava, ela própria se constituía como símbolo. O exemplo integral destas imagens seriam os ex-voto ou os ícones ortodoxos.

Os ex-voto foram e são um material que não pertence a nenhuma formulação da História de Arte. Eles próprios auto-excluem-se do território da arte já que como objecto figuram o *Outro*. No ex-voto é oferecido o ausente através da presença do objecto. Objectos de semelhança por excelência, até às mais altas consequências. A realização destes objectos em Florença, nos séc. XIII, XIV e XV, era sustentada pela seguinte técnica: o molde era construído a partir do dono da oferta, de onde era tirado o negativo que posteriormente seria preenchido com o positivo em cera. Os ex-voto podiam ser “decorados” com roupas e cabelos daqueles que ordenavam a sua

⁵⁰ Ibidem.

realização. Os seus artífices não praticavam a arte *maior* de imitação da natureza, pela inteligência da sua decifração e transposição, mas o mais prosaico dos decalques num grau de aproximação máximo ao que seria a presença do sujeito. O ex-voto confronta-nos com a presença do *Outro*; pretende-se a semelhança do sujeito mesmo aquela horrorosa, desfigurada, em suma, a que existe como verdadeira. Em Florença, nos sécs. XIII, XIV, XV, estes exemplos desmentem a exclusividade das imagens “maiores” da corte humanista fiorentina já que os próprios sujeitos da corte “faziam-se” ex-voto. Como se a representação do humanismo servisse para “iluminar” os homens quando estes na sombra se reportavam a Deus. A estas imagens, ex-voto, era dedicado culto e adoração. Na maioria dos casos, são obras das quais se desconhece a autoria.

Hoje os ex-voto, como representações do universo popular, já não se servem de moldes individualizados para a figuração do sujeito, mantendo a semelhança através do sujeito universal. Ainda assim, a figuração resulta da semelhança através de simulações várias do corpo, mais ou menos abstractas, como *presença-viva*.

No caso dos ícones a existência do objecto, prendia-se com uma tal proximidade ao divino que quem as produzia deveria ser santo ou, pelo menos, praticar os preceitos dos santos, de forma a alcançar o resultado. O autor era, apenas, um intermediário; seriam as suas qualidades morais a perpetuá-lo como indivíduo (autor). Neste caso, a imagem refere a proximidade identificadora do divino, incorpora em si o símbolo para além da figura que representa.

No Renascimento, a obra de arte ao ser libertada da sua presença como *imagem-símbolo* medieval, institui-se como virtude reportada ao autor da obra, transformando-se em objecto da representação. Inicia-se um percurso que a levará a ser *objecto-puro* transformado em *imagem-objecto* no mundo contemporâneo. Segundo Didi-Huberman (1990: 234), o que veicula esta possibilidade é a autoria. Como *objecto-puro* a obra passa a ser objecto da arte. A obra é o *objecto-sujeito* e a arte a identidade que o acolhe.

Ao considerar a dualidade da obra coloquemos a possibilidade do **limite da ideia**. Neste caso, não nos podemos retirar da dualidade inicial. A religião criou a mulher a partir do homem, a ciência considera a divisão celular no acto de continuidade da existência, a magia aceita que a acção do humano pode expiar a fúria do *Outro*. A continuidade, crescimento, perpetuação dá-se na divisão. A ordem do pensamento estabelece-se por cisões, contaminações que fraccionam. Assim, na ordem simbólica a *Coisa* – a coisa humana, a coisa animal, a coisa inerte (objecto) – não se pode redimir da ideia de fraccionamento (o ser dividido em masculino e feminino, a divisão celular, a fracção do humano, o divino).

A «*coisa*», objecto da arte, situando-se no limiar da transcendência, só poderá remeter para a sua unidade fora dela própria. A devolução à «*coisa*» da sua unidade levará à sua desapareição e, nesse sentido, a arte deixará de existir como deixam de existir as coisas no dia da sua resolução unitária. Também neste sentido o problema da ciência deixa de o ser no acto da sua resolução. O problema existe, somente e apenas, quando estão em aberto as múltiplas possibilidades de resolução. No momento em que se chega à resolução esta fixa-se na sua unidade como coisa única, para a ciência deixará de ser problema, morrerá como tal.

Neste sentido, evocar o fim das ideologias, como é pretensão do pós-modernismo, numa comunhão com a unidade, quando não é parte interessada é uma espécie de “pôr-se de fora” que não se compadece com a existência para um fim. Só no confronto com a presença de um fim, com o real da «*coisa*», é que o objecto pode aspirar à totalidade. Na realidade, só morremos

porque existimos e só existimos porque vamos morrer. No dia em que um destes *lados* desaparecer o outro sucumbe naturalmente. Estes são as duas faces redutoras da *Coisa* que opera para além do desejo na condição de uma multifacetada presença da existência/morte da «*coisa*».

Do ponto de vista do objecto – ideia + matéria – pouco importa a totalidade, interessará sim perceber a sua relação na parte (acção), quer do ponto de vista interno da sua projectação e produção, quer no modo da sua recepção admitindo a experiência como um campo parcial. No todo não existe experiência já que esta necessita do conflito para existir. Assim, a experiência dá-se em relação a algo posicionando-se esse algo (coisa) em conflito com a existência. Por exemplo, poderemos considerar a personalidade do artista Beuys mais dependente da obra por ele criada do que o contrário. Neste caso, não é o carácter particular da obra que estabelece a diferença, mas uma constante presença similar em torno do *Outro* que é o autor. Cada obra parece reforçar a autonomia na tensão de dependência, na medida em que exige e demonstra a impossibilidade de ser completa, quer em relação a si (matéria visual), quer em relação ao *Outro* que é o autor da obra. A identidade global do objecto, trabalho de Beuys, é reconhecida pelo corpo, artista Beuys, através do artefacto, obra de Beuys. O artístico dá-se na medida em que a obra é capaz de instituir “um mais” em relação ao autor no momento em que esta necessita do autor como corpo de transcendência da arte.

Coloquemos, por fim, um terceiro exemplo da dualidade da obra como *limite da forma*, através da linguagem. Neste caso, a consolidação da autoria passa pelo interesse pela linguagem. A linguagem *de autor* não é senão a linguagem do autor. O caso de Álvaro Lapa, responde à questão da consolidação da autoria no seu interesse pela linguagem.⁵¹ No caso deste autor a linguagem inclui o caligráfico como modalidade inicial do pictográfico. Uma espécie de caligrafia no princípio iniciático da pictografia enquanto esta resulta em ideogramas.

“... amplo(constante) princípio de (não) método, baseado no gesto, no estado espiritual-físico; o que não é caligráfico é (ainda assim) pictográfico e inclui o caligráfico como princípio comum de escrita. Depois de pintados ou de outro modo constituídos, classifico os pictogramas em: retratos, duplos, corpos/mesas, coisas/caixas, exposição/visões, alegorias/paisagens, legendas.” (Lapa, 1994: 19)

A obra constitui-se como a representação de ideogramas que seriam uma espécie de construção e fim do seu modo de gesticular (fazer mexer o corpo) – igual aos outros corpos na condição de espécie, particular pela contingência de existir – que vive à espera de morrer. “A escrita pictográfica não é literária na sua tradição nem nos seus meios. Pode sê-lo indirectamente (p. ex. usando letras) sem se situar como forma literária.” (Lapa, 1994: 19).

A obra escapa assim ao literário como modo de justificar a existência. A obra de A. Lapa não justifica nem a pintura, nem o ser, existe na contingência de ser interpretada, interpretando-se a si própria. É permanente a referência de si pela inevitável consequência de pertença a um corpo (autoria com nome próprio).

⁵¹ Lapa, Álvaro, *Catálogo Retrospectiva Fundação Serralves*. Centro de Arte Moderna/ Fundação Gulbenkian, 1994.

“No caso da minha obra constato uma verbalização incessante = tudo pode servir de palavra (Cfr. “Quixote na Bastilha”, uma série de 8 obras, em que “o título” (a ideia, a imagem...) **precede**⁵² a feitura! Este é para mim um “fait-divers” caracterial ou revelador).

Três influências prefiro porque me preferem: uma mitológica e caricatural (a de Burroughs), outra despersonalizada e intrigante (a de Gombrowicz), outra distante e obscena (a de Duchamp).

A mitologia pessoal; a caricatura compulsiva; a despersonalização processual; a socialidade problemática; a distância crítica; a obscenidade caracterial. São forças dispostas que informam imagens e as regulam em séries narrativas.” (Lapa, 1994: 19)

O autor refere que ser pintor ou poeta seriam actividades que ninguém poderia reclamar para si próprio, citando um autor francês que defendia existirem “três estatutos que não podem ser auto-proclamados: o de santo, o de sábio e o de poeta.”⁵³ Por isso, a A. Lapa nunca lhe «passou pela cabeça» tentar definir-se. Neste caso a obra, como limite formal, regista a existência de um corpo que é o do autor. Esta ideia não sendo única é referida por autores, como W. Benjamin, por exemplo, cuja *autografia* é sinónimo da obra.

“Não são os quadros, os produtos da minha actividade que me interessam, mas o estado que me revelam acerca de mim próprio, o valor de limiar de um espaço íntimo onde me reconheço “livre”. Este é um valor de evasão? É bem possível”, escrevia A. Lapa, em 1985, no catálogo de uma exposição.⁵⁴

⁵² Bold, no texto.

⁵³ Entrevista, in *Jornal de Letras*, 18 janeiro '05.

⁵⁴ Galeria, *EMI - Valentim de Carvalho*, ver referência, in *jornal Público, Cultura*, 24 nov '06.

Capítulo 2

2 Representação icónica do objecto

O desenho manifesta-se associado ao projecto, na concepção e feitura deste, em modos diferentes ao longo da história, correspondendo os diferentes modos a fins diversos.

Desde a antiguidade o desenho é referido como uma prática didáctica na formação do jovem artista. Segundo Plínio, os artistas gregos aprendiam a desenhar a partir dos esboços de Parrasio, muitos séculos depois da morte do mestre.

Passados séculos, o Renascimento propõe a *rinascita* do antigo (da antiguidade) como representação do lugar central do homem no Universo. O humanismo renascentista projecta as representações de poder em função do homem como figura central pelo desejo de unidade. O *disegno*, fruto do desejo de representação da virtude (*virtù*) humana, afirma-se como indispensável a qualquer prática projectual e define-se como congregante da mesma, quer seja ao nível da ideia quer seja pelo seu modo de comunicação. Gestos diferentes darão origem a registos diferentes que simultaneamente cumprirão funções diferentes. Os objectos poderão ser perpetuados ou não; no entanto, a aceitação da necessidade do desenho como fundador do projecto institui-se como lugar de representação

Para trás fica a ambiguidade do objecto como lugar da experiência humana, cujo desígnio seria a transcendência (por exemplo, imagens medievais, ícones ortodoxos etc). O desenho, servindo-se da memória, passará a representar através do desejo de perpetuação.

Implícito no desenho (*disegno*), instituído por Vasari, estarão as acções configuradoras da experiência enquanto processo indeterminado pela representação da ideia e, neste caso, a transcendência dar-se-á através da experiência. Esta possibilidade libertadora da prática do desenho nem sempre foi cumprida com desígnio. Por exemplo, o mal-estar de Leonardo no ambiente neoplatónico da corte medicea poderá ser interpretado à luz da incompreensão do lugar de experiência da arte e da sua procura através do desenho. Consequentemente, a partida de Leonardo para a corte de Ludovico Sforza, em Milão, proporcionar-lhe-á a realização dos seus estudos científicos e inventivos no exercício experimental da sua arte.⁵⁵

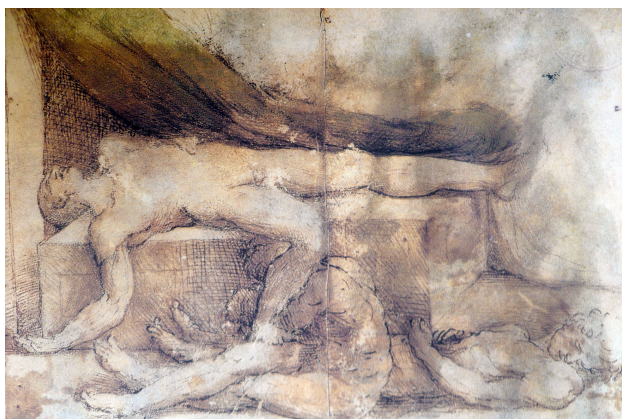
No ambiente florentino o desenho seria, primordialmente, entendido como compreensão intelectual, redundando na expressão artística da concretização da ideia, no primado do espírito humano sobre a natureza pela consideração do valor do intelecto sobre a experiência.

A consideração do desenho como motivo intelectual de procura (ideia) e verificação projectual (representação) “censurará”, pois, o carácter experimental do mesmo. No entanto, é ainda através dos actos experimentais proibidos que o desenho progride e se afirma. Por exemplo, alguns artistas dessa época produziram desenhos anatómicos realizados a partir de autópsias clandestinas de cadáveres.⁵⁶ Entre eles referimos os desenhos anatómicos do pintor bolonhês Amico Aspertini (1474/5 – 1552) cujo contributo foi pouco considerado por Vasari, nas *Vite*, referindo-o do seguinte modo: “um indivíduo distraído, e distanciado das outras pessoas, [que] andava por toda a Itália desenhando e retratando tudo o que via em pintura e relevo, tanto o bom

⁵⁵ Por exemplo, a dissecação de corpos, naquilo que tal acção implicava como factor experimental era censurado naquele ambiente.

⁵⁶ O próprio Michelangelo fê-las no *Cenaculo de S.S. Spirito*, às escondidas.

como o mau: o resultado foi que as suas ideias não estavam acima das de um simples artesão.”⁵⁷ (Vasari in Turner, 2000: 22).



Amico Aspertini, *Três cadáveres, um deles sobre bloco de pedra*, Pena e tinta castanha, opaca amarela e verde, pergaminho, 139x206mm

Na prática projectual contemporânea o lado “censurado” do desenho, preferencialmente individual, advém do facto deste se concretizar pela experiência de uma acção não conclusiva e indeterminada. A prática do projecto, ao ser eminentemente colectiva, “reserva” ao desenho o lugar da autoria. A autoria do projecto, está ligada preferencialmente ao desenho como condição individual. No entanto, no séc. XXI, o desenho que serve (e se serve) a prática projectual é também colectivo e multidisciplinar. O aspecto colectivo do desenho refere a manualidade prática, de *arranjo* técnico mas, sobretudo, o modo imagético enquanto figura-imagem e estas são sempre lugar de afirmação do incompleto. O desenho no âmbito do projecto, não valendo aprioristicamente como objecto com um *fim em si mesmo*, existe como resultado do carácter *falhado* da imagem anterior derivando da incompletude desta e proporcionando a “aventura” da imagem seguinte/futura. O objecto existe através das imagens do passado e *será* projectado/idealizado através delas; no presente *é uma possibilidade* no intervalo entre estas duas acções, como resultado daquilo que foi e do que deseja vir a ser.

O desenho esforça-se por compor o momento presente provocando a factualidade deste intervalo de tempo, entre o que *foi* e o que *será*, sempre na condição de um auto-reconhecimento transitório. Neste caso, o problema do desenho de projecto não é tanto *como* fazer? (este dependerá do maior ou menor reconhecimento da questão técnica) mas *o que* fazer?

Aparentemente, restarão dois modos limites de actuação projectual: o que considera a manualidade como uma condição menor da acção,⁵⁸ contrária aquela que reconhece a manualidade como a qualificação máxima de um saber exequível. Consequentemente teremos de um lado o exemplo “científico” que despreza o artesão e, do outro, o desenho que deriva da acção (do fazer). No meio encontrar-se-á o desenho *condutor* do fazer. Aquele que desenha (re)presenta a ideia e no processo de verificação da representação conta com a capacidade de *ver* aquilo que vai aparecendo como não previsto. Neste sentido, o desenhador é autor e

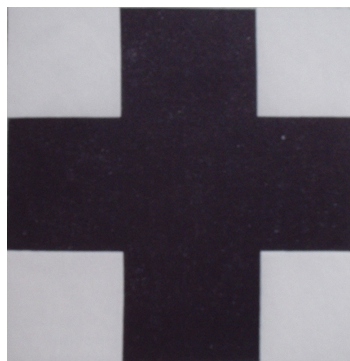
⁵⁷ A citação é de Vasari G., *Le Vite dei più celebri Pittori, Scultori, Architetti*, ed. Milanese 1878-85, V, p.181, referida no catálogo *Desenhos de Mestre Europeus em colecções portuguesas* que foi editado a quando da exposição homónima.

⁵⁸ Através do dito vinciano de que a “a ciência é o capitão, a prática são os soldados” caberá ainda perguntar acerca da proveniência do capitão. Quem é o capitão? De onde vem? A quem serve e por quem é servido?

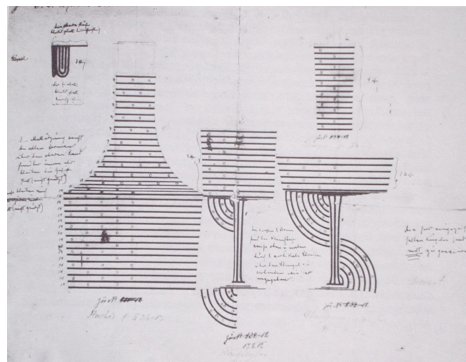
interprete do projecto e, este como lugar de comunicação aprimorada, faculta ao desenhador a possibilidade de balanço entre a ideia e a interpretação dela, como desejável compatibilidade entre o fazer e o pensar. Referimo-nos ao desenho que é capaz de explicar a ideia mas, também, ao desenho que é capaz de explicar o desenho.⁵⁹

O design como representante legítimo da modernidade, – temporal e factualmente –, redonda no paradoxo de a sua legítima existência simbólica se prender com a sua negação. A negação do “simbólico” revela a crise necessária à sobrevivência dele próprio. O design como disciplina nasce do protagonismo do paradoxo modernista. Para se afirmar, o design necessita de se negar autonomamente, inscrevendo-se, ou pelo menos, aproximando-se da arte ou da tecnologia. A perpetuação do simbólico no design faz-se através da contradição com o que é negado como aquisição e, neste caso, com a arte. A transcendência no design revela-se na heteronomia da sua possibilidade de existir.

Contrariamente à arte que é essencialmente solitária, o design é solidário para com a instrumentalização da fantasia como garantia do humano. A legitimidade do objecto se *relacionar com* outro e novo objecto é libertadora, contradiz, como referente moderno, a descrença no humano.



Malevitch, *Black Cross*, c. 1913



J. Hoffman, *Bottle and glasses project*, 1912

O *médium* – ponto, linha, mancha – que veicula a forma, fixa formalmente o objecto através da dependência técnica ou tecnológica. Usa a expressão bi ou tridimensional enquanto envolvimento, como condição interna ou externa do objecto não instrumentalizado técnica ou tecnologicamente. Através do *médium*, a representação fixa-se iconograficamente ou formalmente. Por outro lado as imagens como *media* são autónomas em relação ao acto de representar. Poder-se-á, neste caso extremo, falar de imagem sem representação? É, neste caso, que se poderá falar no descoprometimento da arte?

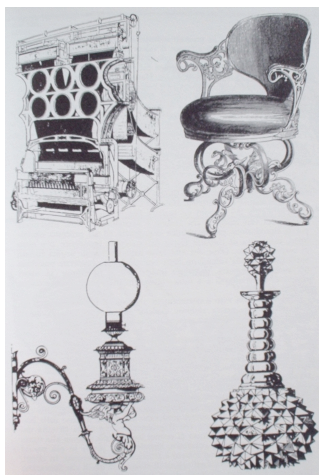
Para Jauss (in *Critical Inquiry*, vol.31, nº 2, 2005: 332) o moderno (*modernité* de Baudelaire) não é contra o velho ou o passado, mas contra o clássico, como aquilo que se transmite pela ordem e regra de processamento, na continuidade da existência do objecto, na cadeia de sucessão de *causa-efeito*. Baudelaire, quando em 1849 promoveu a modernidade (*la modernité*), fê-lo em nome de uma estética que se queria *outra*, em relação a essa sucessão transmissível de valores, rompendo com o que de contínuo existia na ordem do mundo cognitivo.

⁵⁹ Como exemplo, podemos pensar no desenho *à mão levantada* que o arquitecto faz na parede do edifício em construção para explicar aos operários (pedreiros, carpinteiros, pintores) o desenho rigoroso que estes não conseguiram decifrar. Neste caso, “quem sabe” desenhar é capaz de se tornar o executante do desenho e simultaneamente propiciar ao executante do projecto a sua tradução.

A proposta modernista marca, então, o desejo de rompimento com a presença neoclássica do séc. XIX que idealizava o heróico, abrindo caminho à contestação das imagens clássicas e à proposição da cultura “científica” de Darwin e Foutrier.

No plano estético, a luta contra o ornamento desemboca no culto da necessidade de compreensão da verdade, propondo a sua representação. O modernismo aspira à compreensão do real como possibilidade de representação, procurando substituir a realidade interpretada simbolicamente, pelo real indecifrável sintomaticamente. A frase «o menos é mais» simboliza de forma histórica a (im)possibilidade modernista. Negando a realidade simbólica como o lugar possível para a representação, e com ela a possibilidade de interpretação, a arte passa a exprimir-se através do sintoma retornando à figura como possibilidade configuradora para o objecto da arte.

No séc. XIX a proliferação do gosto através da expressão do supérfluo que se multiplica factual e historicamente através da diversificação cumulativa dos objectos institui a presença do objecto da arte como resto ou desperdício do sistema arte – um lugar de existência confinado à inutilidade.



Objects, Great Exhibition, 1851

O que resta perpetuado na história do artístico é o gosto (desejo) pela estrutura material das coisas que passa a ser referida, autonomamente, através da disciplina do design.

Um objecto produzido industrialmente reproduz a beleza traduzida pela existência estrutural do objecto. Neste caso, a beleza pré-existe à realidade física do objecto, inscrevendo-se desde logo no projecto proposto através do desenho. Um objecto industrial “belo” recorre à projectação como caracterização do belo. Pelo contrário, o objecto produzido artesanalmente – e neste caso também a arte – inscreve o belo no acto da sua produção/acção técnica. Neste caso, a acção técnica existe comprometida com o belo, não podendo ser dela separada. Maurizio Vitta (1996: 37) refere que no design o belo pré-existe em relação à produção do objecto, põe isso só através do autor e, deste como operador da técnica do desenho, é possível “recuperar” a dimensão do “belo.”⁶⁰

⁶⁰ Sobre a natureza e inscrição do belo no objecto de uso e a sua diferenciação no objecto da arte referida por Vitta, tratar-se-á sempre de definir a que belo (ou feio) nos referimos. Se é verdade que para a arte a referência ao «belo» e ao «feio» é uma definição aceite, para o objecto de design a adequação mais comum do conceito é de «bom gosto» ou «mau gosto» o que por si só será já sintomático de um determinismo qualquer. Ainda assim, haverá que referir especificando de que «bom gosto» ou «mau gosto

A questão da reprodutibilidade poderá então ser colocada a partir da reprodução de um modelo (no design) ou a partir de uma pré-existência similar (séries artísticas). No primeiro caso, a beleza inscrita no projecto através da técnica do desenho reproduz o objecto similarmente; no segundo caso, a beleza que se manifesta através da técnica no acto de fazer/produzir o objecto revela o que não é semelhante pela reprodução do objecto.

As séries, como metodologia de trabalho da arte, referem a procura da tradução “industrial” para o objecto artístico e, paradoxalmente, verificam o que de dissemelhante estes contêm em si. Assim, a natureza do problema na arte e no design difere. Na arte, trata-se de uma resolução estritamente formal, presente e referida ao tempo da obra. A resolução do problema refere a acção, fixa a obra, constitui-se como referente temporal no processo construtivo da obra. De forma diferente, o problema no design antecede a acção, é anterior à forma, a sua evocação deriva do programa e perpetua-se amplamente num jogo que ultrapassa o autor da forma. Positivamente, o design parece ocupar o “vazio” da arte, auto-reflectindo a sua condição através do *Outro*, ou seja através da premissa fundadora da utilidade do objecto. As manifestações actuais dos objectos do quotidiano, mais reflexivas e humanizadas são provavelmente aquelas que mais próximas estão do artístico como modo de existência de uso, através da consideração projectual, como consideração inultrapassável do *Outro*.

O objecto de design nasce do projecto e este é responsável pela forma na estrita relação com a realidade em que o objecto nasce, cresce e é utilizado. O projecto “é responsável não só pela identidade formal do objecto, mas também pelo modo de estar e se situar no contexto do qual nasceu e no qual deverá agir.” (Vitta, 1996: 15). Como escreveu Christopher Alexander,

“o objecto final da projectação é a forma... cada problema de projectação inicia-se com o esforço para alcançar a correspondência entre duas identidades: a forma em questão e o seu contexto. A forma é a solução do problema, o contexto define o problema. Por outras palavras, quando falamos de projectação o verdadeiro objecto de discussão não é apenas a forma, mas tudo o que corresponde à forma e ao seu contexto.” (Vitta, 1996: 14)

Neste caso, como refere Maurizio Vitta, “ esta afirmação confirma o primado do objecto, mas ao mesmo tempo define-lhe a natureza através dos seus modos de existência garantidos pela sua projectação.” Não será esta a questão do design: através da sua forma definir o contexto da sua apropriação? Identificar-se-á, então, o design com o projecto? E este com todas as possíveis compreensões/apresentações do objecto? Neste caso, a complexa rede de articulação do projecto revelar-se-á própria à apresentação do objecto de design como forma incerta, revelando-se como a contradição inerente ao acto de existir. E não será essa incerteza, que todo o projecto em design revela, que se constituirá como mote de mobilidade da própria disciplina? Na realidade, a questão da série que define o objecto de design – pelo menos que presidiu à sua definição nos primórdios da sua afirmação como disciplina – não é apenas a série repetitiva e igualitária de uma cadeia de produção, mas também a série temporal a partir de um método e pensamento que considera as pré-existências e as suas posteriores alterações.

se tratará. Seja como for a “filtragem” estética no objecto de design é referida sempre à autoria da obra pela mediação que o autor faz da instrumentalização do desenho e não na produção serial da obra, enquanto que no objecto da arte a questão está implicada directamente na produção da obra.



Gaetano Pesce, *Sansone I*, resina poliester e policromada, 72x200x 50cm, Cassina, 1980



Gaetano Pesce, *Dalila*, resina poliester e policromada, Cassina, 1980

Na verdade, quanto mais “cresce” o design como disciplina projectual maior é a sua vulnerabilidade tanto mais quanto ao projectista é negada a possibilidade de controle técnico e material na produção do objecto. Não será este mais um sintoma de crescimento disciplinar? Pensar o design como uma representação estável do objecto seria contraditório com a presença do objecto. O design deseja-se consonante com o objecto que representa, meio de uma relação incerta, espelho e fruto da «interdisciplinarietà» à qual está ligado.

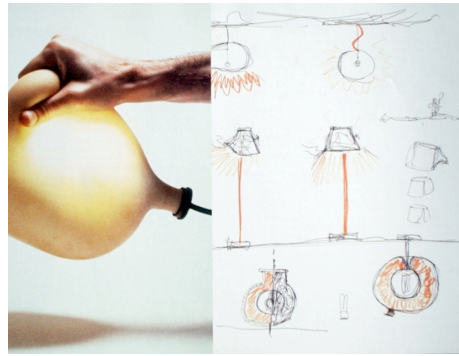
A natureza do problema do design é pois projectual e nesta condição referido à representação através do conceito que figura na ordem da palavra e do preceito que figura através da imagem. A palavra existe implicada no conceito, no conteúdo da ideia, enquanto que a imagem implica o preceito da imaginação. O projecto deriva, portanto, do conceito e preceito articulados simbolicamente por meio da palavra e imagem.

A arte em ruptura com o simbólico, ao negar a “unidade evolutiva” da história, “exprime-se” como uma acção (produzindo obra, portanto) que refere a sua problematização como acção do conhecimento humano (filosofia). Esta será uma relação idealizada como transcendência referida ao conhecimento. A arte humanizada, que resta como acção fora da transcendência “auto-diminui-se”, criando espaço para novos fazeres, novas actividades. Entre os quais, se encontra, desejavelmente, o design?

O objecto de design que resulta do acto de desenhar é um objecto que conta com a criatividade para se tornar *objecto*.⁶¹ O objecto de design lida programaticamente com a inovação para que o seu devir resulte na expressão máxima da criatividade do autor pela operação material e técnica através do desenho.

O desenho está implicado no design como instrumento essencial na figuração e desenvolvimento das relações funcionais implicadas no projecto (esquizzo) e como depositário da percepção e figuração do não visível.

⁶¹ A inovação e a criatividade são dois modos diferentes de entender a produção/ configuração dos objectos. Entendemos a inovação como a estratégia do processo produtivo enquanto acto utilitário que conduz ao desenvolvimento tecnológico e organizativo. A inovação como acto utilitário, à produção do objecto, aspira à ideia de recuperação de um determinado resultado através de regras utilitárias e programadas. A criatividade é um acto original e revolucionário que não é programado através da regra e como tal não cumulativo. Reconhece-se como um acto não utilitário, prova de satisfação e não de sacrifício à regra, que privilegia o processo, considerando resultado com inscrito no processo.



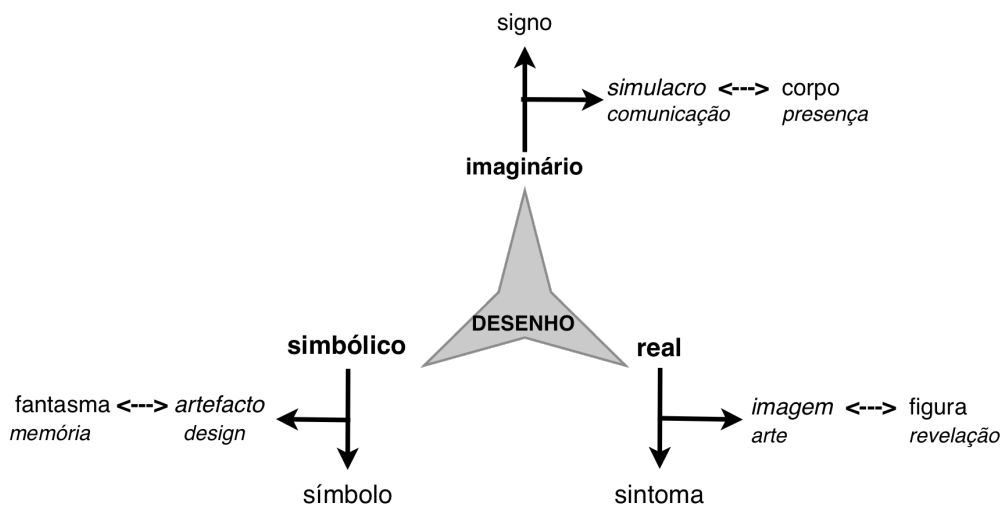
Héctor Serrano, *Superpatata*, 2000



Blu Dot, *Li'l Buddy*, 2001

A representação através da trilogia *simbólico-real-imaginário*, refere o sintoma como o meio pelo qual a figura se revela; o fantasma como a operação através do símbolo e o simulacro como a presença do imaginário. Neste caso, a arte rompe com o artístico que deriva da representação do conceito segundo um modelo dedutivo estabelecido pelo objecto através da imagem simbólica. A arte é terreno do sintoma enquanto brilho, intensidade visual, derivando de um modelo indutivo que resulta da figuração da matéria da arte. A arte é lugar de ruptura na cadeia da interpretação, ela instaura o não-interpretável. Desta forma desvincula-se da função estética abraçando a dimensão antropológica. A compreensão antropológica da arte faz com que esta exista através do objecto que pertence à arte.

Como matéria da arte, a primeira instrumentalização do desenho é “mágica” como manifestação do desígnio de origem.⁶² A segunda, é decorativa e didáctica, enquanto expressão do desejo e a terceira é projectual na manifestação da possibilidade transformadora.



Os objectos desenhados (do design, portanto) restam como formulações estéticas antes classificadas como interpretações artísticas. A disciplina de design resulta da função estética que antes era território artístico e que promovia o aparecimento dos objectos artísticos através da sua representação.

⁶² Mesmo antes da sua consideração como registo poder-se-ão considerar como manifestações do desenho corporal as danças “mágicas” feitas em honra ou oferenda de um qualquer deus pagão.

Segundo Jean-Luc Nancy (2002: 63-70) o prefixo *re* de *re + presentatio* significa intensificação. *Re + presentatio* é *presentatio* (= imagem) + *re* (=ideia) ou seja, imagem + ideia, neste sentido a imagem (=presentatio) é mais do que a realidade é um acrescento através da ideia da realidade. Representa-se, portanto, através da ausência na dualidade e divisão do desejo. O desenho simbólico que opera e interpreta a dualidade do desejo concretiza o conceito na imagem simbólica. O sintoma implicado na unidade do desígnio possibilita o aparecimento/con-figuração da ideia.

Poderemos então dizer que o desígnio do desenho se realiza no desejo do objecto? Neste caso, a unidade do símbolo estará presente no objecto de design através do desenho proporcionado pela acção de desenhar. A diferenciação do objecto da arte é circunstancialmente inscrita na presença simbólica, no caso do design e, sintomática, no caso da arte, ambas referidas em relação à presença do objecto.

Então, a diferença entre o desenho como projecto das coisas de uso e o desenho como projecto artístico referirá o seguinte: a enunciação do projecto de design é ética, social e política, através do conceito de trabalho, enquanto que para o projecto artístico a enunciação é filosófica, como evocação do ausente enquanto imagem epistemológica da técnica.

O *disegno* transforma-se em design pelo acrescentar ético-político à dimensão filosófica do *disegno* enquanto projecto. Segundo Vitta (1996: 126) o projecto de design, privado de ideologia, torna-se exercício de estilo. Assim o provou o racionalismo modernista bem como a consideração «radical» do final do séc. XX.

O desenho como representação participa da duplicidade das imagens como instrumento projectual através da ideia (conceito) e como processo (acção) através do aparecimento do objecto perante um sujeito interessado e desejante. Porém, nesta condição, o desenho existe como acção que não se esgota na representação porque objecto e imagem, como entidades diferenciadas e implicadas, relacionam-se.

O desígnio do desenho concretiza-se no desejo de desenhar possibilitando o aparecimento do objecto através da (re)presentação simbólica mais ou menos predeterminada – no caso do design – ou através do sintoma na (con)figuração que preside ao aparecimento do objecto – na arte.

Neste caso, o significado do objecto de design e da arte diferem entre si. Submetido ao programa, através do pressuposto da técnica o objecto de design expõe a sua autonomia através do desenho, ainda que o desejo esteja “aprisionado” no acto de desenhar, na produção de um desenho específico, em correspondência com o objecto. Pelo contrário, a arte não considera o objecto na sua particularidade, o objecto como pressuposto da técnica é apenas um meio de acesso à arte. Neste caso, a condição serial no design é um *a priori* estrutural enquanto que na arte é um *a posteriori* sequencial. No design é parte definida programaticamente, logo condição optativa, enquanto que na arte a série é inevitável no sentido em que o processamento do objecto é infindável.

O desenho não é uma entidade fixa, nem por determinação, nem por construção, pelo contrário o seu fascínio reside no encontro com o desigual, sempre em mutação. Através da acção de desenhar podemos fixar imagens nunca o Desenho. Neste caso, o que é fixado é a imagem pela passagem do tempo do Desenho.

A progressão no tempo do desenho faz-se por mapeamento no sentido de uma apreensão (leitura) descentrada, através de arranjos progressivos de imagens que implicam outras imagens como forma e poder de sugerir.

A memória que reflecte e que (re)produz o desenho é dupla: a memória do passado, das pré-existências, e a que projecta o futuro. Os desenhos são produzidos a partir da inexistência do objecto, o desenho do objecto nasce na contingência do que não pode ser fixo definitivamente, mas apenas reflectido, pelo registo, nos *intervalos de...* daquilo que poderá ser a essência do objecto através do seu conceito.

Os desenhos que representam o objecto, a velocidade de passagem de um desenho ao outro, a figuração da qual deriva o objecto é a única condição estável para o objecto. Já não é através do objecto que se fixa o tempo mas através da sua representação, neste caso o poder de representar supera a realidade. O desenho regressa à representação ainda que rejeitando ou superando o projecto. Representa-se a si mesmo nominando o mundo.

Na concepção de Jean Clair, a obra de Marcel Duchamp não é anunciadora do fim da arte, é antes uma consequência do fim desta, cujo facto existe previamente em relação à obra duchampiana.⁶³

Na realidade, a questão da arte moderna que se proclama descendente e, simultaneamente, em ruptura com a tradição renascentista é, desde o séc. XIX, a questão do objecto em ruptura com uma produção de tipo artesanal, que se vem transformando em industrial e mecânico. A questão da arte transforma-se na questão do objecto da arte. Ou seja, parece não haver alternativa ao problema de alternância funcional entre a especificidade do objecto e a sua ligação ao todo.

O Renascimento colocou a questão da arte no sentido de a tornar “cosa mentale”, conferindo-lhe um estatuto intelectual que a afastava da produção artesanal. O objecto artístico, classificado como pintura, escultura ou arquitectura, distinguia-se do objecto artesanal porque participava da ordem intelectual mesmo que se materializasse através de uma produção que era (e seria ainda durante os quinhentos anos sucessivos) um fazer manual. O Renascimento considerou a visibilidade do objecto artístico através da sua legitimidade segundo uma ordenação técnica própria; um fazer que participava da ideia inteligível mas que se tornaria visível através da sua ordenação manual. As regras de produção e recepção das obras bem como a sua classificação permaneceriam, grosso-modo, inalteradas até meados do séc. XIX, quando de novo o objecto artístico coloca a questão da feitura técnica da obra.

Neste sentido, a questão da obra está intimamente ligada à questão técnica, representada como problema artístico.

No séc. XIX o objecto artístico escapa definitivamente à sua condição de objecto de produção manual para se assumir como puro objecto mental. A técnica assumir-se-ia em colisão com a

⁶³ A obra de Duchamp é um facto da morte da arte enquanto é fruto da renúncia ao artesanal como projecto. O modernismo anunciou a ideia, posteriormente consolidada, de que cada área artística só poderia projectar/problematizar as suas questões internas. Por exemplo, o Construtivismo nos anos 30 e o Expressionismo Abstracto nos anos 50. Como alternativa passaria a existir a renúncia à especificidade (esta seria ainda projecto artístico), inaugurada por Duchamp e consolidada como intenção nos movimentos Pop Art, Arte Povera, Minimalismo ou Arte Conceptual. Em qualquer dos casos o objecto parece existir através da mais pura materialidade ao ponto de admitir a sua existência como pura negação. Por exemplo, o mito da folha em branco ou da tela em branco. O objecto que nega a sua existência, ao ponto de a sua existência ser a demonstração da intenção de não existência.

arte num processo que viria a ser de libertação ou subjugação desta. Estilhaçado o conceito artístico, foi possível considerar primordialmente o objecto. A arte restou como a possibilidade aglutinante na assunção do objecto artístico, renunciando à classificação de um fazer de especificidade técnica. Passará, assim, a estar (re)presentada no objecto pela matéria, correspondendo e respondendo às questões de um programa.

Ao mesmo tempo que a arte reivindica para si o todo (da arte), as disciplinas artísticas fragmentam-se em novas e variadíssimas modalidades. Mais ou menos funcionais, mais ou menos manuais, mais ou menos mecânicas. É neste contexto que o objecto de design surge como realização de uma prática institucional reivindicada como extensão do artístico ou, de forma oposta, como prática mecânica. Nesta condição, o design é desde a sua origem a representação de opostos.

Até ao séc. XIX o objecto artístico realizava-se através do projecto que idealizava a forma primeiro no âmbito da Academia – na origem, a *Accademia Fiorentina del Disegno* – e depois, na assunção plena das Belas-Artes como ideia sensível da forma.

A partir do séc. XIX o objecto desvinculado da adjetivação artística substantivou-se no seio da arte, ou seja já não simboliza o artístico, mas (re)presenta a arte. Ora, o objecto de design, na sua consideração moderna e institucional nasceu como objecto no seio do design, a sua substantivação é prévia ao seu aparecimento como artefacto. Adjectivar o objecto de design seria referi-lo como objecto *com* design e, evidentemente, isto é uma forma de diminuir o objecto dentro e fora do design. Neste sentido, o objecto da arte e de design são diferenciáveis, apenas, do ponto de vista da arte ou do design e não do objecto. Neste caso, o que difere na arte e no design é a natureza do problema. A arte constituir-se-á ela própria como problema, é no seu seio e através do objecto da arte que o problema da arte se coloca enquanto que o design representa, pelo menos circunstancialmente, a *solução* do problema. Ainda que a *solução* do design se materialize na condição de incerteza, ela existe no sentido de dar resposta a um problema que é colocado dentro da referência disciplinar e do contexto programático. Através da sua existência disciplinar o objecto de design aspira à solução circunstancial do problema, por determinação/constrangimento do programa. O facto do design considerar programaticamente os *constrangimentos* não será a prova do seu ser como possibilidade? Liberto de constrangimentos o objecto de design deixa de o ser? Se retirarmos os constrangimentos o que resta, o objecto da arte? Quem decide dos constrangimentos? O autor, o programa, o público? Os constrangimentos anunciam ou denunciam o objecto de design? Os constrangimento são uma inevitabilidade ou uma possibilidade para a existência do design?

E o objecto da arte contemporânea não se aproximará ao objecto do design por este mesmo lado, o do constrangimento? Como objecto da arte este não poderá ser nunca resposta ao problema da arte, podendo apenas representar a sua problematização na solução parcial da sua existência contingente. O objecto da arte contemporânea aproxima-se do objecto de design na circunstância do desejo simbólico e afasta-se dele pelo desígnio sintomático da resposta. Disciplinarmente, o objecto de design tenderá a referenciar o novo (mesmo tratando-se de redesenho do objecto é ainda construção do novo como condição do objecto que se quer mostrar), enquanto o objecto da arte é tendencialmente referenciado através da memória histórica da arte. Se por um lado o design representa o optimismo na promessa da ilusão, a arte debate-se com o fim como possibilidade de representação.

No entanto, as contaminações em ambos os espaços disciplinares parecem não só vantajosas como necessárias e inevitáveis.⁶⁴

Neste sentido, a incursão pelo desenho tornará o objecto uma possibilidade mais abrangente disciplinarmente. No momento em que o objecto é desenhado ele participa da oportunidade de se constituir como a sua própria negação. Ao ser desenhado o objecto é também objecto do desenho e sê-lo-á, também, experiência do desenho.

Do ponto de vista da obra (artefacto) o modo de desenhar do designer não difere de outros (arte incluída), sendo sempre referenciado a um autor e contextualizado num programa. A abrangência ou exclusividade técnica é a do sentido para o desenho, segundo uma necessidade autobiográfica (do autor) definida interna ou externamente e, neste sentido, arte e design não diferem. A diferenciação das práticas do desenho (na arte ou no design) existe, apenas, nas especificidades projectuais e não na autoria. Do ponto de vista do projecto tratar-se-á, em ambos os casos, do esclarecimento projectual variando as formas segundo as necessidades de esclarecimento próprias do programa – eventualmente, “internas” na arte e “externas” no design.⁶⁵

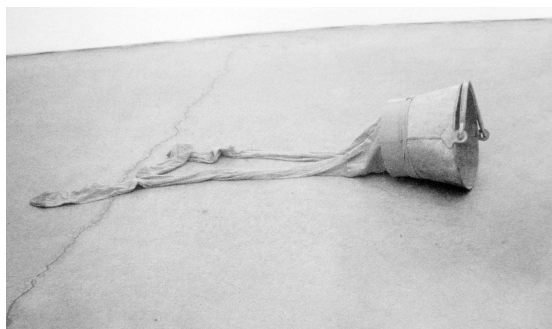
2.1 significado e representação

A representação que privilegia a ideia (projecto) mira o objecto de uso enquanto que a representação que privilegia o processo (a acção processual) coloca o objecto (da arte) como imagem de si mesma.

A representação da ideia como representação simbólica do desejo, através dos sentidos, usa a imagem como símbolo, na configuração do objecto como imagem que deriva da ideia (objecto de uso/ objecto de design). Pelo contrário, a representação que se centra no processo como condição contraditória e sintomática, usa o simulacro para significar a aproximação do objecto da arte à identificação do real inalcançável.

⁶⁴ Institucionalmente, a consolidação abrangente do território da arte estende-se também ao design. Cada vez mais os museus de arte moderna e contemporânea criam nas suas colecções e organizam exposições com objectos do design. Legitimando-os no seu seio, a arte desloca o objecto de design como representações da arte passando, eles próprios, a conferir significado aos objectos da arte. Os objectos de design assumindo-se como objectos da arte passam a fazer parte da deslocação fragmentária do artístico, contra o academismo, fazendo com que a arte não seja redutível às Belas-Artes. Por outro lado, que consideração podemos ter para com os objectos de uso religioso ou mesmo quotidiano que ao serem re-contextualizados dentro do espaço museológico da arte são reconduzidos às Belas-Artes? Uma jóia azteca, uma máscara africana, ou um relicário europeu são objectos de arte ou poderemos considerá-los objecto de design? Ou, serão objectos da antropologia cultural? Retirando-lhes a funcionalidade para que foram criados permanecerão como objecto-imagem? A questão destes objectos é, com certeza, também a da sua representação. Existindo como artefactos, de qual representação?

⁶⁵ Em última análise existirá sempre um programa constituinte da obra. Mesmo quando a obra da arte é definida pela integral sujeição ao processo, ou seja, não considerando os factores de decisão externos ao acto da sua realização, este é ainda um modo programada de agir. Neste caso, o acto de realização da obra – processo – é coincidente com o programa.



Sarah Lucas, *The sperm thing*, balde de aço, meias de nylon, cebolas, 10"x76"x21", 2005

A representação que deriva da imagem e se torna objecto da arte reconhece na acção processual a mediação do real como factor de contradição e paradoxo. Contrariamente, a representação que deriva da ideia como metáfora que organiza o conceito, enquanto representação simbólica dos sentidos, reconhece o sujeito como mediação do objecto de uso. O modernismo instituiu o design como disciplina visual através da representação que simboliza o desejo na configuração do objecto. Na origem (industrial) o designer era chamado a “formalizar” o carácter simbólico do objecto universal, cujo entendimento era o de mercadoria. O desenho transformaria o objecto-mercadoria em objecto particular. Neste caso, o processo de desenhar o objecto é inteligível, racional e dedutivo, ao ser o projecto programável. Hoje, o designer *eleva* o objecto de modo a que dele derive a possibilidade da descoberta simbólica; neste caso, o objecto particular é devolvido ao universal pela possibilidade que este tem de descoberta do particular. O desenho passa também a referir o sensível, imprevisível, o acaso. À arte resta a possibilidade de ser representação contraditória. A arte como duplo, – imagem e simulacro –, é identidade que figura na proximidade do real, mas que na impossibilidade de figurar o real é apenas mentira. Como mentira, a arte é a *identificação com...* Como refere Álvaro Lapa, citando um provérbio de Nietzsche, “temos a arte para não morrer ou enlouquecer perante a verdade, portanto, não temos a verdade, temos a arte para não enlouquecer – é um provérbio dele – para não enlouquecer, ou morrer de terror, perante a verdade.” (Lapa, 2006: 158). Neste contexto, as imagens da Art Brut encarnam o que não pode ser interpretado, a fantasia fundamental, o delírio, a histeria, ou ainda o corpo sem órgãos ou, pelo menos, sem órgãos funcionantes e, portanto, corpo que não é um organismo, como o define Gilles Deleuze, – neste caso a obra constituiu-se como aparição, sonho, sombra, imagens sem mediação sensorial, apenas catadupa de sentidos.



August Walla, *Sans titre (le signe de l'Enfer)*, montagem com pedras, 1970

Aparentemente, também, a arte produzida institucionalmente para os museus contemporâneos existe sem mediação sensorial, mas contrariamente as imagens da Art Brut são depurações dos sentidos, imagens que se querem *exemplares*. O apelo aos sentidos é cerebral resultante de uma inversão do processo até aqui tido como *natural* do artístico – caminha-se dos sentidos ao cérebro, através do desejo. A representação considerava o desejo na proximidade com os sentidos resultando o objecto como figuração da imagem. Pelo contrário, a representação, como expressão da vontade cerebral, recria imagens que pretensamente se apresentam como objectos.

Como figurações da presença da arte as obras da Art Brut sobrevivem sem contexto, contrariamente a muitas obras de arte contemporânea que descontextualizadas correm o risco de não existirem como obra.

Afastadas da figuração da Art Brut, as imagens do design funcionam como duplo: objecto de representação, enquanto imagem representada (representação física) e como objecto do desejo, enquanto promotor de uma história de experiências subjectivas e relações emocionais cuja organização é simbólica.

O significado do objecto de design, sendo da ordem do desejo, refere uma presença que se interpreta funcional, técnica e subjectivamente. É, portanto, um objecto cujo significado é simbólico e que nesta condição representa.

Neste caso, a representação do objecto de design é feita *na presença de...* significa a proximidade latente do objecto, a possibilidade de uma percepção através dos sentidos, física, referida a uma presença desejável, imiscuída e “interessada”. Uma representação através da presença do simbólico implicada na imagem que figura. A possibilidade de o projecto em design figurar o objecto através do desenho é o garante projectual que possibilita ao design ser objecto que formaliza o simbólico.

A acção de desenhar como representação na *proximidade de...* traduz-se no projecto na possibilidade de este ser intérprete simbólico.

A representação na *ausência de...* não se constituindo como um preceito da acção, não implicando por isso uma condição referida a ... será pois uma projecção distanciada do objecto, refere-o idealmente, como construção da mente, que posiciona o objecto à distância, «desligado» física e circunstancialmente da sua condição simbólica. O objecto que nasce da *ausência de* desenho oculta o simbólico do qual deriva e ao qual necessariamente terá que regressar, doutro modo, sob pena de se perder.

A afirmação de Fussli de que “A arte num povo religioso produz relíquias, num povo guerreiro produz troféus, num povo burguês, artigos de comércio” (Cerezo, in Calvera, 2003: 26) parece evidente a partir do séc. XIX, provocando a ruptura no conceito artístico, reconhecendo a arte a necessidade de afirmar a sua inutilidade, reivindicando a sua autonomia disciplinar, querendo escapar à função estética. Consequentemente, a função estética restará do lado do ornamento enquanto lugar que deriva da função simbólica da beleza do objecto. O objecto de design terá esta origem “submissa” ao conceito de símbolo que organiza o belo, enquanto este era rejeitado pela arte.

A recuperação da ordem de organização do belo, dando-lhe um lugar político na organização do mundo, foi sempre um caminho percorrido pelos objectos dentro ou fora da arte e do artístico. No Renascimento, a organização dos objectos através de uma política para o desenho concretizada

pela criação da Accademia del Disegno di Firenze, e destes como funcionalidade máxima, enquanto entidades simbólicas que organizam o mundo, fazem do desenho a disciplina de representação do mundo através do ornamento. Neste caso, o ornamento é o lugar da imagem significativa que organiza e exprime a organização dos objectos e do mundo. O corpo teórico que se organizou para conferir poder aquilo que será designado por *Disegno* teve como interprete um artista, Giorgio Vasari, e particularmente um artista cuja expressão é iminentemente decorativa, garantindo desde logo a dupla possibilidade de assegurar a convicção de um poder que se estabelece internamente, e deste modo reforçando a sua eficácia, e a presença de um domínio da imagem que levará os objectos a designarem o simbólico de que o poder necessita. Contra a simbologia do ornamento, o design modernista, como acção projectual, é proposto como signo funcional. Nos anos 70/80, o design, procurando libertar-se da função, torna-se símbolo de si mesmo. Poderemos considerar o design, no séc. XXI, como uma prática que aspira a ser signo de si mesma, não apenas enquanto acção projectual, mas como disciplina? Neste caso, o design interpreta o signo através da compreensão simbólica da imagem que deriva da representação que aspira à figuração do objecto.

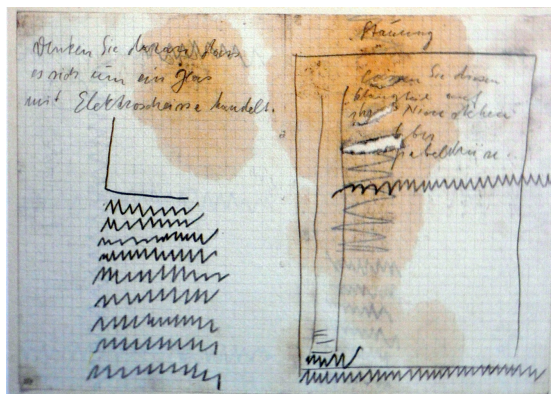
O símbolo, como signo que *age* capaz de intercâmbio comunicativo, é transformado em eficácia simbólica.⁶⁶ O símbolo, como inscrição comunicativa circunscreve a eficácia da acção do universo sógnico. Ou seja, o símbolo é propiciador de outros símbolos a ele associados enquanto o signo é uma entidade fixa que gera o simulacro. As imagens como representações simbólicas fazem apelo à mobilidade do símbolo. Fora dela tornam-se simulacro sógnico do símbolo fixando a imagem como realidade, expressa naquilo que foi a pretensão artística moderna. Desde o Modernismo que a arte é, através da sua prática, *signo de si mesma*, como expressão do sintoma que figura como signo (da arte). O design modernista foi, no seu modo de acção projectual, signo da função, transformando posteriormente, no decorrer dos anos 70 e 80, em símbolo.

A evocação simbólica do design faz-se ou poderá fazer-se através do desenho. O design que carece de desenho é um design “diminuído” simbolicamente. Ver/percepcionar o design através do desenho é admitir na sua prática:

- memória;
- passado disciplinar (através do *disegno*)
- referente estético
- estilo
- valor (de imagem)

Do ponto de vista da relação com o espectador/consumidor o objecto de design, pela sua resolução e apresentação como bem simbólico, tem o poder de atracção, pela sua capacidade de proporcionar “identificação”, quer do ponto de vista económico quer do ponto de vista racional eles são uma mais-valia para a emoção.

⁶⁶ Refira-se, por exemplo, a pílula de açúcar capaz de cura, como exemplo do símbolo em acção.



J. Beuys, "Mainstream", 1967, pencil and fat stain on graph paper

A imagem como potência significativa, como identidade que nos liberta da ordem da representação significativa, condição da arte, é "inspirada" pelo que sabemos não pertencer à ordem da representação. A acção de desenhar, convocada pela representação do objecto de design, está inevitavelmente implicada na condição de existir pelo desenho e este pela sua dimensão gestual breve, leve, incipiente, potencialmente "descontrolada", reveladora do ausente, aquilo que simbolicamente se mostra de forma inesperada como presença do novo. As imagens encarnam o paradoxo da sua existência através da ausência que evocam, do cheio e vazio que proporcionam, da sua materialidade envolvida pelo vazio que a cerca. Acedemos à obra, percebemos-la, portanto, pelo reconhecimento da matéria presente da obra através da consideração que fazemos do vazio que a envolve.

"O local por excelência onde o ar e a pedra podem ser pensados em conjunto - podem ser pensados em colaboração -, deve ser chamado de imagem, quer seja o mistério impalpável, inacessível à vista, na expressão imagem de "sonho" ou, ao contrário, o mistério material que a expressão "imagem da arte" revela aos nossos olhos." (Didi-Huberman, 2006: 50)

Contrariando o design italiano como *design de autor* o design japonês será o design "sem autor" como elevação da "forma técnica" ao ponto de esta se tornar estética. Projectando a beleza nesse corpo técnico, o design japonês é testemunho da representação global pós-moderna. O objecto incorpora a sua própria representação na forma projectada.

Por tradição, o Japão é uma geografia sensível. As sensações estão associadas ao espaço, operando reduções em relação à aparência das coisas. Eliminam-se coisas para aceder ao espaço vazio preenchido por elas. A intromissão da cultura ocidental no espaço territorial japonês revolucionou-o profundamente.⁶⁷ O re-conhecimento do objecto passou a fazer-se por acumulação. No Japão, a quantidade infernal de objectos é válida como pura aparência, passando a adoptar-se a imagem do objecto como referente. Os objectos são *revestidos* de uma aparência ocidental preenchendo o espaço vazio que os envolve. A sua aquisição não depende de necessidade, gosto ou mesmo desejo; é antes devaneio, "estranheza",⁶⁸ tornam-se eles próprios o sintoma do humor individual em correspondência programática com a necessidade colectiva japonesa.

⁶⁷ Referimo-nos ao facto em si, sem juízo de valor, entendido como desejo ou contingência.

⁶⁸ Na língua japonesa a palavra "estranho" é associada ao ocidente através do vocábulo "gai-jin", que significa cidadão estrangeiro mas também estranho ou externo.

No Japão contemporâneo a aparência do objecto é aparentada ao ser individual japonês. A visão contemplativa japonesa refere a sedução oriental pelo carácter de aparência. A imitação dos modelos ocidentais é transposta “superficialmente” pelo domínio de uma aparência contemplativa. Por exemplo, a imitação do trabalho de Pollock pode fazer-se lentamente, gota a gota, com a precisão técnica de um registo que imita a superficialidade da tela. Comparável à maquilhagem de uma *geisha*, onde a aparência é o seu significado mais profundo: a maquilhagem cobrindo rosto e pescoço, visível ainda na nuca, o quimono descaído contribuindo para a adivinhação do resto do corpo. Tratar-se-á, pois, da consideração da aparência no seu contrário – o corpo da geisha é elevado ao grau de adivinhação. Ainda no Japão é a penumbra que evoca a luz. Os corpos, opacos, sempre cobertos ou protegidos simbolizam esse desejo. O elogio da forma externa, altamente codificada, evoca o espaço vazio interno como momento desejado.

Arte e Design (ou: Design e Arte, já que a ordem da nomenclatura não é indiferente...) são processos, acções, cujas estratégias não são coincidentes, fruto da diferenciação nos modos de fazer. No séc. XV, a diferenciação da arte em pintura, escultura, e arquitectura evoca a especificidade do fazer técnico, que constrói o pensamento do projecto. Neste sentido, poderemos entender o design como o herdeiro legítimo do *disegno* italiano no seu modo projectual global. E, como projecto global, também ele pode ser representado especificamente através de diferentes categorias (como design de...).⁶⁹

A fragmentação prática da acção (*techné*) e a sua indiferenciação como entidade visiva (*theoria*) proporcionam ao longo da história a possibilidade de o autor (do projecto) ser praticante de múltiplas acções técnicas. O artista enquanto autor (do projecto) podia ser autor de artes maiores e menores. Entre outros, Picasso é disso um exemplo emblemático. O Modernismo como espaço artístico de um fazer polivalente, pela assunção da valorização do objecto, irá transformar as classificações artísticas na unidade da arte. O que antes era a manifestação do indivíduo artista através de diferentes objectos passa a ser a manifestação do indivíduo no objecto da arte. É o caso de Joseph Beuys, um dos maiores artistas da segunda metade do séc. XX, cuja criação ou re-utilização de objectos multidisciplinares, constituíram a apresentação da obra do artista Beuys. O que acontecerá se olharmos para a sua obra de maneira parcial, por partes? Ou seja, fraccionando a visão da obra e de cada uma das obras? Será que, mais do que a obra, é o modo de ver que está em questão? Será mais fácil o entendimento e esclarecimento (arte e design) se nos posicionarmos do lado do ver?⁷⁰ Do ponto de vista interno, do fazer, o artístico existe como crença na forma, como factor de interrogação, análise e produção do objecto.

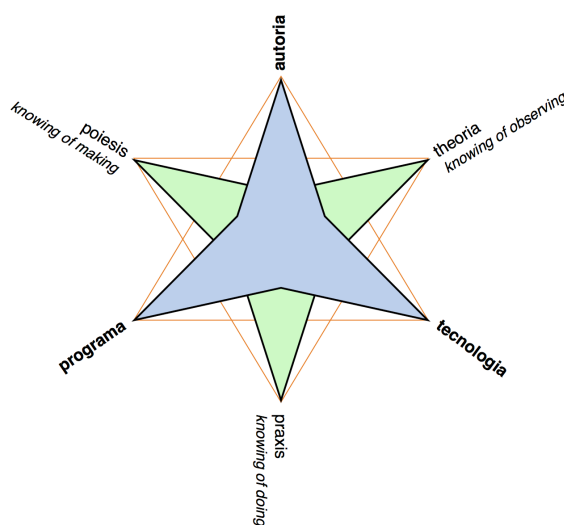
O design, como argumento que responde ao desejo (fundador) do objecto através do projecto que representa a forma, não será compatível com o extremar de posições através da ideia de que o design se distancia da engenharia pela “*interpretação e introdução de novos argumentos*” na construção da forma ou que se afasta da arte pela consideração exclusiva da técnica.

Através do desejo, o design é operação estética fundamentada na representação simbólica. A condição estética ao ser introduzida no acto da projectação está a ser reduzida e condicionada

⁶⁹ Neste caso, a diferenciação por categorias não parece divergir em relação à arte. Se é verdade que para a arte a condição de integração das modalidades artísticas na globalidade da arte já se consolidou, no presente, o design parece caminhar no mesmo sentido, passando as diferentes categorias do design a participar da ideia de design global.

⁷⁰ A miscigenação, ou a acérrima defesa identitária, não serão ambas a representação do entendimento global como defesa da intolerância para com a universalidade que não ignora o conflito que esclarece?

tornando-se concorrente com outras funções do objecto. A função estética ao ser projectada torna-se redutora do próprio objecto, rejeitando a capacidade deste se transcender a si próprio. O design distancia-se da arte - e não da estética – na medida em que esta caminha para fora da estética ao ser sintoma e por isso lugar de não-representação (in 3rd. International Conference on Design history & DesignStudies – *Mind the Map. Design History beyond Borders*. Universidade Técnica de Istambul, 2002 <http://www.kiad.ac.uk/mindthemap/> versions of things and representation of desire), o design, contrariamente à arte, procura na forma a construção de sentido que advém da sua contextualização conceptual e, simultaneamente, aproximando-se dela como instrumento de reflexão revela na forma o seu conteúdo de verdade. O desenho de projecto, como instrumento de reflexão formal, através da técnica, será o construtor de sentido do objecto através do programa. No entanto, ainda que aspirando à liberdade do objecto (como conteúdo de verdade), o desenho possibilita a integração no universo quotidiano pressupondo o cumprimento de uma função que é desde logo função do desejo que o originou. Os objectos de design proporcionam o re-encontro com o artístico através do modo operativo entre os domínios da *theoria*, *praxis* e *poiesis*. *Poiesis* como domínio do «saber fazer» grego da *techné* e latino da *ars*, *artis* (*knowing of making*); a *praxis* como virtude prática, partindo de tradições culturais, transformadas em sabedoria moral, ética e política como modo operativo (*knowing of doing*) e a *theoria* como conhecimento expresso em sabedoria intelectual abstracta enquanto modo contemplativo (*knowing of observing*). Desta forma o triângulo *autoria-tecnologia-programa* expressará preferencialmente a autoria entre os territórios da *theoria* e da *poiesis*, o programa entre a *praxis* e a *poiesis* e a tecnologia entre a *theoria* e a *praxis*.



O desenho *serve* então a disciplina do design como meio de (a)presentação da ideia ao representar o projecto. O modo de operar do desenho, através da escolha de uma determinada linguagem gráfica, informa acerca do acto de aquisição (do autor) e determina a forma de apreensão do próprio projecto. A linguagem gráfica utilizada não é apenas função expressiva de conteúdos mas ela própria conteúdo, através da proposição adorniana de que a “forma é o conteúdo de verdade da obra.”⁷¹

⁷¹ Citação de memória de Adorno, T., *Teoria estética*.

A *maneira* de (re)presentar o projecto manifesta os próprios conteúdos e as escolhas técnicas do desenho não serão indiferentes à mensagem que se procura comunicar.

Se é verdade que um desenho pode ser propedêutico, subjacente ou preparatório a um acto segundo que lhe é consequente (o projecto) mesmo assim a “leitura” faz-se em relação ao que existe disponível, material e expressivamente.

Mesmo como restrito fruto do pensamento o desenho é uma entidade física, não deixando por isso de ser coisa/objecto. A categoria artística a que pode ascender refere-o como facto cultural. Cada desenho incorpora um valor/ classificação (por exemplo, artístico), que resulta da capacidade que ele tem, como «coisa», de se expandir para além dos seus próprios limites tornando-se cumpridor de uma função artística, por exemplo.

“ É verdade que um objecto de uso comum não é nem deve ser destinado a ser belo; no entanto, tudo o que possui alguma forma e é visto não pode deixar de ser belo ou feio, ou algo entre belo e feio. Tudo o que existe aparece necessariamente, e nada pode aparecer sem ter forma própria; portanto não existe de facto coisa alguma que, de certo modo, não transcenda o seu uso funcional; e esta transcendência, a sua beleza ou fealdade, corresponde ao seu aparecimento público e ao facto de ser vista.” (Arandt, 2001: 214)

No caso da arte, o desenho situa-se para além da cognição, ele não é só pensamento mas organiza o pensamento, incorpora em si o *Outro*, (re)presenta-se como coisa sintomática, autonomiza-se enquanto matéria do desenho criando e recriando-se, *arrastando* consigo o objecto para o terreno da criação fazendo do projecto momento de inovação.

2.2 identidade e representação

A ideia de que o design existe pela necessidade prática de *solucionar problemas* contradiz a arte na medida em que esta expõe, mostra e declara o problema através da visão do artista. A visão da arte nunca é a visão da solução mas a possibilidade que esta deixa ao receptor de se avizinhar pela *adivinhação* do problema-resposta.

O design, como negação da arte, terá origem no fenómeno artístico e social iniciado no passado séc. XX. Uma sociedade planetária que se constituiu através de um capitalismo global, mais do que nunca simbolizava nos artigos de comércio – prevalentemente quotidianos – a sua figuração de origem burguesa, originária do séc. XIX. Desligado de uma compreensão ética e política, afirmar o design contra a arte parece ser um modo *diminuído* de compreensão tanto quanto seria afirmá-lo *incluído*. Renunciar ao artístico não será, pois, reconhecer o compromisso com o poder que a arte sempre teve? Será que a negação artística, como marca espiritual do artista descomprometido com a encomenda, não é a afirmação do desejo utópico do design? A sua aspiração escondida, logo, aquela que se manifesta como a mais verdadeira?

Do ponto de vista da consideração do objecto de design como manifestação do desenho não será esta a possibilidade lógica de um fazer que ao afirmar-se positivo na conquista de soluções, também aceita o seu contrário admitindo o falhanço da solução? Neste caso, o desenho poderá proporcionar uma matriz prática de desenvolvimento projectual aberta e experimental. O desenho como recurso criativo e inovador é certamente contrário ao projecto que se desenrola

através de recursos metodológicos pré-estabelecidos niveladores de êxitos. Só muito inocentemente se pode acreditar que um objecto desenhado no séc. XXI é pura manifestação da necessidade utilitária (individual ou colectiva) podendo ser justificado através de um projecto metodologicamente “programado”.

Tal poderá ser verificado através da testemunho de B. Lawson descrito na experiência que ele empreendeu estudando o comportamento perceptivo e cognitivo do projecto de design.⁷² Para tal, Lawson comparou as estratégias de resolução de um problema colocado a dois grupos de alunos de pósgraduação, respectivamente em arquitectura e em ciência, chegando à seguinte conclusão: “A diferença essencial entre as duas estratégias é que enquanto os cientistas centram as suas atenções sobre a regra, os arquitectos estavam obcecados por alcançar o resultado desejado.” (Lawson in *Designerly ways of Knowing. A case for Design as a Third Culture*. <http://www.got.net/~silvia/designerlytwo.html#three>, 2008). Ou seja, o valor da regra pensada como estratégia para a resolução do problema não é factor primordial no pensamento projectual da arquitectura. Como se pode comprovar pela experiência, o pensamento projectual de design não poderá ser colocado através de metodologias estritamente científicas de análise. O pensamento de design incorpora, através do desejo uma dimensão interrogativa favorecida pela prática do desenho. É através deste que o designer poderá questionar internamente o projecto, condição necessária à legitimação disciplinar.

Mesmo quando a resposta do designer é condicionada por certas informações conceptuais, técnicas, económicas ou outras, o processo é ainda referido à capacidade de interpretação do programa por parte do autor(es). Esta natureza do projecto de design é tanto mais verdadeira quanto a sua condição de existência se verifica pós-industrial.

Parece-nos, portanto, que é o objecto desenhado a manifestar a sua impossível resolução. Certamente nenhum designer idealizará, desenhará, projectará um objecto pensando que a sua solução será a solução definitiva..., pelo contrário, na proposição do desenho estará implícita a possibilidade do *Outro* e, é nessa possibilidade que o objecto se perpetuará. Fora dela o objecto representará apenas consumo, momento sedutor.⁷³

A capacidade de atingir a beleza que o artista renascentista colocava na mediação do fazer dá lugar, no séc. XVIII, à sensibilidade artística sedimentada na capacidade de atingir a beleza. Na contemporaneidade, é o objecto que assume o protagonismo na assunção da beleza, desde logo na sua projectação como conceito. Enquanto a pintura ou a escultura eram o veículo na procura da beleza, o design idea(liza) no objecto a beleza. Com o design a procura da beleza transfigura-se no objecto.

A arte, ao privilegiar o processo, considera a beleza fora, para além, do objecto artístico. A beleza é uma condição da arte, não da obra. O objecto pintura ou escultura não é belo em si mesmo; enquanto objecto ele pré-figura a beleza da arte, neste sentido será o veículo que possibilita o encontro com a beleza, não estabelece como condição de partida a incorporação da beleza. A condição do belo nasce da acção que o objecto estabelece com o conceito. O objecto existe como pretensão de aceder à imaterialidade da arte como meio, não como fim.

⁷² descrito na obra de Lawson, B., 1980, *How Designers Thinking*, USA, Architectural Press.

⁷³ O objecto é sempre um acontecimento transitória cuja perpetuação é desejada mas nunca completamente alcançada.

Ao contrário, o design ao privilegiar o objecto fá-lo aparecer, não como veículo, mas na assunção completa das suas características. A beleza deixa de ser um ideal fora do objecto para passar a ser uma característica. O carácter longínquo da beleza, como transcendência das Belas-Artes, é desmentido pelo objecto de design que traz para a ordem terrena a visibilidade que a arte colocava na transcendência.

O design ao introduzir no acto da projectação a condição estética, tornando-a concorrente com outras funções do objecto, condiciona-a em termos artísticos, legitimando o objecto da arte como já 'longínquo' do estético. A arte contemporânea nega a função estética do objecto considerando-a redutora do próprio objecto.

Anna Calvera fala do “fenómeno da dilatação do visual” (Calvera, 2003: 24) referindo a estetização do mundo e do quotidiano. A estetização do quotidiano desloca a estética do restrito campo artístico fazendo-a penetrar no mundo dos objectos quotidianos. Resistirão, então, os objectos da arte à estetização do mundo? Dar-se-á essa resistência através da passagem do visual ao visível?

Na nossa época, a “exigência” do belo que preside a toda e qualquer ordem quotidiana é o “presente envenenado”. A estética quotidiana desloca os objectos no sentido da sua representação higiénica, sem mácula e bondosa. Segundo uma estratégia que vai da estética ao estilo e dos gostos aos hábitos, “a estética deixa de ser um atributo e uma competência do mundo representado para converter-se em algo próprio do mundo construído”. Para Anna Calvera (2001: 25) o conceito de «imagem», primeiro com sentido pejorativo e depois como referente de aparência e frívolo, mostra como o empobrecimento da noção de estética se pode transformar em mera cosmética.

Assim sendo, a estetização do quotidiano constitui-se como uma *perda* em relação ao objecto da arte? Certamente que, do ponto de vista político, estética da arte e estética do quotidiano são diferentes. O valor simbólico de uma e outra diferem.

Depois do modernismo o objecto da arte encontra-se fora da judicção platónica que coloca no objecto os predicados que legitimam uma dada atribuição, mas também fora da judicção kantiana, que lhe é oposta, e que coloca no sujeito, individual ou colectivo, os predicados que legitimam a atribuição. O objecto da arte moderna retém no objecto a judicção que é do sujeito, este incorpora-se no objecto legitimando a sua presença nele.

A partir do modernismo, o que propicia a identidade do objecto é a sua problematização como acção capaz de questionar o momento anterior e projectar o problema no momento seguinte. Contemporaneamente, o resultado desta acção como testemunho do objecto não se estabelece dentro de fronteiras específicas. É assim para a arte mas também para outras disciplinas que gravitam no seu redor.⁷⁴ O objecto transita dentro e a partir de territórios específicos legitimado pela mobilidade de interpretação. Se assim não acontecesse, historicamente, seria impossível admitir como produção artística obras cuja produção foi eminentemente funcional.⁷⁵ Como não seria possível a “recuperação” de determinadas obras, no plano artístico, da qual a história é testemunha. As obras apropriam-se do artístico da mesma maneira que este se deixa conduzir por elas. Doutro modo não seria possível a leitura das obras fora do tempo histórico que lhe pertence, ou mesmo a afirmação de valor a que elas estão sujeitas. Para Helder Gomes (2002:

⁷⁴ Certas obras cinematográficas, a fotografia, objectos vários, são hoje classificados como obras de arte.

61) este dependerá da capacidade de participação e permanência dentro de uma narrativa que é a da história da arte.⁷⁶

Esta narrativa implica a presença do espectador na triangulação autor – obra – espectador (Wajcman, 1999: 68) que estará na origem do objecto da arte moderna. O exemplo do ready-made legitima racionalmente o que sempre foi pertença inconsciente do artístico, enquanto *exigência* do espectador na obra. A partir da presença dos ready-made o espectador é incluído na obra, e do esclarecimento deste depende o grau (valor) da obra. No entanto, este esclarecimento diz muito mais respeito ao argumento artístico como contexto alargado, do que à referência específica de produção particular. Ou seja, a compreensão dos ready-made só é possível na mediação de um espectador que conheça a circunstância do seu significado no território da arte.⁷⁷ Por outro lado, o particular esmiuçar de sentido para a compreensão histórica da obra, poderá reduzi-la a uma existência circunscrita a compreensões apenas esclarecedoras de conteúdos.

Até ao séc. XIX a actividade artística era feita de *informação técnica* acerca de um saber que era praticado no seio de uma profissão – artesanal até ao Renascimento, liberal depois – e de um *programa* que respondia à encomenda da obra, cujas *soluções temáticas* resultavam da memória histórica da disciplina e do autor.

O percurso artístico era, então, descrito linearmente, numa sucessão de causas e efeitos que se pretendiam relacionados entre as diferentes acções do artístico. Uma espécie de continuidade linear, cujo momento dependia do anterior e daria origem ao seguinte. O séc. XIX mostraria, no entanto, que esta linha contínua era constituída por muitos filamentos, passíveis de se separar. Ou seja, a actividade artística não teria só um “rosto”, isto resultaria na multiplicidade das disciplinas artísticas ligadas a um processo de autonomia disciplinar. Os limites da representação entrariam em rotura com o entendimento clássico da arte. As obras representariam o processo transgressor da arte manifestando-se, formalmente, díspares, abrindo caminho ao questionamento do limite artístico.

Neste caso, o design nasce da afirmação da função posicionando-se no extremo oposto do artístico. Como tal, a consideração simbólica do desenho posicionar-se-á entre os limites do objecto de autor e do objecto que procura ser a resposta integral ao programa. Assim, poder-se-á admitir que passarão a afirmar-se múltiplos modos (níveis) de ver, pensar e representar o desenho no design. Neste caso, o nível de interpretação do design, por parte de um público ou programa, incorpora em si o valor do objecto desenhado.⁷⁸

⁷⁵ De um modo geral, toda a pintura religiosa, por exemplo.

⁷⁶ Poder-se-á supor que os objectos do design estarão condenados (tal como os objectos da arte), a uma seriação que os classificará como “mais” ou “menos” artísticos. Tal como os objectos da pintura ou da escultura precisaram de chegar ao séc. XVII (com o aparecimento do coleccionismo e dos interlocutores da arte) para se afirmarem como testemunhos artísticos, também os objectos de design pela suscitação de interesse(s) vário(s), estético, económico, político, etc, diferenciados e classificados. Afinal, não estarão, também eles, investidos da poesia que eleva o objecto ao ser compreensão de si próprio e do mundo? Não numa perspectiva metafísica, mas sim argumentando a existência que cabe a cada ser.

⁷⁷ Para alguém que não conheça o significado do ready-made a obra de M. Duchamp, *Roda de Bicicleta*, será apenas uma roda de bicicleta.

⁷⁸ Neste caso, é a arte que se aproxima do design. Desde Duchamp que o valor do objecto de arte incorpora em si a visão do público podendo fazer desta a razão de ser da obra. Os ready-made são objectos de arte na medida em que o público (aqueles que os vê) é capaz de os reconhecer como tal. E, neste sentido, o acto de ver torna-se um confronto – um dar e receber – uma actividade social.

O objecto de design como resultado residual do processo conceptual do projecto deriva do desenho posicionando-se algures entre aquilo a que poderemos chamar a representação cultural da autoria – a interacção dos momentos *thinking*, *seeing*, *drawing*, e a comunicação, como valor social, inerente ao programa da obra.

O desenho pode ser, simétrica ou assimetricamente, o elo que junta estes dois níveis de produção do objecto; produzindo a base para uma narrativa do design. Um momento crítico que reconhece elementos ligados complementarmente ou interligados conflitualmente. Para o desenho, Graves identificou três níveis: o *referential sketch* (caderno de notas) como diário de descobertas, o *preparatory study* como modo experimental de interrogação e o *definitive drawing* como a resposta a questões. Poderemos afirmar que dependendo do entendimento que se tem do desenho e do tipo de prática que dele se faz, resultará a diversidade do objecto design? O designer incluído? Se é verdade que hoje o designer está cada vez mais longe do artesão (craft person), enquanto homem que idealiza a realização do projecto, fá-lo na contingência da proximidade com o objecto da projectação (desenho) ou apenas na eminência da sua concepção? Hoje, existem objectos de design que incorporam a realização/produção do objecto no acto da sua concepção. Serão estes, ainda, objectos de design? Ao sê-lo proporcionará o desenho o vínculo ideológico do design? Ou este procede de modos antropológicos?

Do ponto de vista da produção da obra contemporânea, a questão ambígua entre o primado intelectual, como negação de produção manual, e a sua realização através de um corpo é exemplo da ruptura que sempre perpetuou o artístico. A arte conceptual, ao fixar-se no conceito ‘*apoia-se*’, primordialmente, na capacidade técnica da obra. Na arte conceptual, quanto maior é a exigência conceptual menor é o despojamento de meios operativos, aumentando a sofisticação no manuseamento dos artefactos por parte do artista. De forma contrária, na Arte Povera, a ordem conceptual pouco evidente revela despojamento material.

A compreensão ocidental do artístico, institucionalmente inaugurada em Florença no decorrer do séc. XV, como derivação manual de um acto mental (ideia), é por consequência a questão de como representar. Ou seja, o artístico é a possibilidade da existência do objecto deslocado do real para a realidade da representação; desde logo radicalmente diferente do objecto verdadeiro, indecifrável e estranho à dimensão simbólica.⁷⁹ O objecto da arte pertence à realidade que interpreta simbolicamente, e que assim se opõe ao bloco sintomático do real fazendo com que o corpo “escape” à dimensão do seu próprio sintoma como bloco indecifrável.⁸⁰

Específica ou globalmente, o objecto (matéria da arte) não admite a demissão do corpo, assim como não pode admiti-lo integral, “sem fissuras”.

⁷⁹ O real como objecto primordial, presença da *Coisa* monstruosa, cujo significante é uma fórmula sem sentido e como tal é impossível de simbolizar e por isso mesmo impossível de ser imaginada e representada.

⁸⁰ Lugares psíquicos lacanianos:

Simbólico

Imaginário

Real _____

	radicalmente diferente do verdadeiro;
	estranho (resiste) à dimensão simbólica;
	impossível de simbolizar, de ser imaginado;
	“sem fissura” (Schelling);
	distante de qualquer oposição dialéctica (mesmo
trauma	entre a oposição presença – ausência).

Assim, a arte não recorre à *mão do artista* como veículo de indução do pensamento, mas sim ao corpo como possibilidade constituinte das partes, através da especificidade da representação como a parte que representa o todo. Contrariamente, o design recorre à *mão do autor* induzindo pensamento e acção na concretização do projecto.

Sugerida que está a identidade do desenho na representação do projecto coloquemos, então, duas questões: como se manifesta essa identidade no projecto? e, qual o seu resultado formal? Abordamos a primeira questão considerando a possibilidade da concertada acção imagética do desenho poder convocar a indeterminação do objecto de design.

O desenho contemporâneo implicado no projecto de design já não é apenas resolução matéria ao serviço do projecto, nem tão pouco a sua materialização como imagem. O desenho inscreve-se como lugar de confluência, intermitente, vago e/ou denso, que se apropria da matéria e que com ela se transforma em acção.

Na acção de desenhar, o desejo que preside ao projecto, como acção simbólica, revela-se na vontade de agir com a matéria que é o desenho, reconhecendo no sintoma de desenhar a sua transformação em objecto. O desenho não se esgota na representação como acção que revela a ideia, mas “contacta” com o «real da coisa», e nesse “contacto”, sempre parcial, pontual, ou mesmo accidental..., transforma-se em objecto desenhado em «coisa» do desenho.⁸¹ Ele aspira ao real da «coisa» na certeza de que a sua conquista será sempre adiada, na medida em que o real a que corresponde a totalidade da «coisa» não pode ser representado. Neste sentido, a «coisa» corresponde ao conceito lacaniano do real como entidade que não pode ser representada, distinto da realidade que é, em Lacan, uma construção representada simbolicamente. A aproximação do objecto desenhado à «coisa» dá-se como derivação formal da sua vocação de intérprete simbólico. Neste caso, o desenho é a manifestação simbólica da «coisa» ou seja simboliza a realidade como manifestação da parte que se pode interpretar e não o todo que corresponderá ao real (que não pode ser representado). A redundância da sua existência plural, simbolicamente interpretada, revela no projecto o lugar da incerteza que lhe dá corpo.

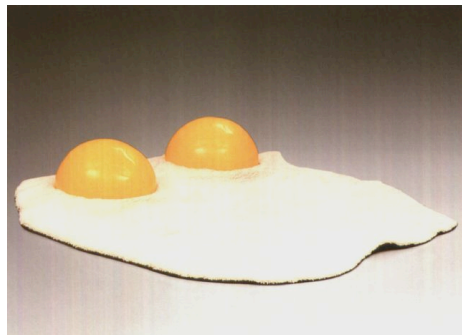
Neste sentido, não poderá o desenho, no seio da disciplina de design, anunciar a possibilidade da sua revelação para além da facticidade de objecto construído (produzido por meios industriais ou outros)?

Somente um entendimento parcial do design poderia excluir a consideração alargada do desenho (condição artística incluída).⁸² Reduzir o desenho apenas a meio projectual, não corresponderá a uma imposição de limites dentro do próprio âmbito disciplinar do design? O design ao servir-se do desenho para pensar o projecto não estará a fazer uso dele, também, para pensar a própria disciplina do design? Assim sendo, será possível pensar a disciplina do design através do desenho? E, neste caso, o desenho servirá como exercício e experimentação prática de pensamento sobre aquilo que se quer ver como acontecimento de design? O design usa o desenho para se revelar como artefacto; mesmo quando se revela como forma imaterial

⁸¹ A «coisa» segundo o conceito lacaniano como resolução existencial que não pode ser representada. Também o desenho enquanto participante da arte não poderá representar integralmente. (Não será essa incompletude que o perpetua?)

⁸² Desde logo a consideração interdisciplinar do design reflectirá esta possibilidade.

ele depende do desenho. Neste caso, o desenho encarna a possibilidade de ser meio e fim, e ao revelar-se como fim *auto-re-presenta-se* como objecto.⁸³



Isabelle Leijn, *Tapete relax*, 2000



Emmanuel Dietrich, *Fruteiras empilháveis*, 1999

A sobrevivência do design dependerá com certeza mais da sua compreensão, – e de tudo quanto ela implica –, como acção conflituosa que modela o objecto, origem da sua aprazível relação afectiva com o mundo, inexoravelmente comprometido com a brevidade do tempo.⁸⁴ Notar-se-á, a aproximação/comparação com as vanguardas artísticas do séc. XX? Não se tratará mais uma vez, e ainda, de um problema de representação? Em última análise, não coloca também o artefacto de design um problema de representação do eu e do mundo como problema de representação através da imagem?

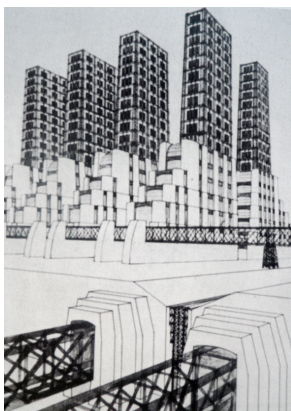
No início do séc. XXI o projecto realiza-se como desígnio imaterial. A assunção da imagem sobrepõe-se, muitas vezes, aos desígnios materiais da realização do objecto. Os projectos imateriais existem como obras que deixam marcas e são referidos projectualmente por outros que lhe sucedem. É indiscutível a importância das obras cuja referência é imaterial e que influenciam e determinam o aparecimento e presença de outros objectos. Desde as vanguardas, do início do séc. XX, que muitos objectos imateriais se transformam em referências projectuais dominantes, como é o caso de alguns projectos de arquitectura futurista.

⁸³ As representações pós-modernas do objecto de design exacerbadamente simbólicas, não fazem mais do que denunciar a precariedade do objecto de design enquanto representação simbólica.

⁸⁴ A curta duração com que nos relacionamos com os objectos contemporâneos dependerá em grande medida da “afectividade” que investimos neles. Ao reduzir o mundo à dádiva do prazer, excluimo-nos dele como parte afectiva, negando a acção que é necessária à sobrevivência. Os objectos reduzidos à ideia de prazer esgotam-se rapidamente, consomem-se autofagicamente, negando a possibilidade de serem recusados, autoexcluem-se como presença que sobrevive.



Sant' Elia, *Centrale Elettrica* 1914



Mario Chiattoni, *Costruzione per metropoli moderna*, 1914



Virgilio Marchi, *Edificio visto da un aeroplano virante*, 1919

Esses exemplos mostram que mais do que a concretização do objecto é a sua imagem o que está em questão e nalguns casos a imagem substitui ou assume-se como realidade tratando-se, portanto, da consideração do objecto como pura imagem. Se é verdade que imagem e coisa não são dissociáveis, nestes casos, a imagem do objecto assume preponderância em relação à coisa-objecto. A retórica como condição inevitável de toda a coisa arrasta a coisa-objecto para o domínio da “pura” imagem. A ressonância que o modernismo trouxe para o mundo através da fragmentação do objecto em múltiplas imagens inaugura a presença da imagem como duplo: o ready-made.

Os significados do objecto multiplicam-se enquanto existência e interpretação, provocando a oscilação do significado. A duplicidade da imagem passa a existir como objecto evocado e imagem representada, evitando o presumível lugar unívoco das imagens. No objecto, a evocação da ausência dá lugar à evocação da imagem representada.

O afastamento da imagem do seu objecto foi progressiva, ao ponto de se autonomizar pela vontade de querer ser *única*, substituindo o objecto. Hoje tem-se acesso ao objecto através da sua imagem e em muitos casos a imagem faz-se passar pelo objecto (porque o utente satisfaz-se com a imagem prescindindo do objecto).

Passemos então à segunda questão: qual o resultado formal da identidade do desenho enquanto representação configuradora do objecto?

As imagens já não são entidades através das quais percebemos o mundo, mas formas através das quais fazemos considerações acerca do mundo. Já não se trata do esforço de ver as coisas, mas sim da possibilidade de *como as vemos* e qual o lugar que lhe atribuímos. Segundo Gianfranco Neri, “(...) a vida, assim como o mundo externo não está nem numa imagem, nem num conceito; está mais num laço, numa aderência imperfeita que abre espaço ao simbólico, ao intermitente, ao transcendente: à inesgotável potência das imagens.” (Neri in Partenope, 1996: 20).

A identificação entre imagem e *objecto-coisa* não corresponde à sua realidade. O real encerra a totalidade da «coisa» que não pode ser representada, enquanto que a imagem interpreta a realidade subjectiva do *objecto*, como possibilidade objectiva da «coisa».⁸⁵ «Coisa» e objecto são

⁸⁵ Assumimos o conceito laciano de «coisa» e, neste caso, *Coisa* e objecto são entidades que não se identificam com uma mesma imagem. O objecto deriva da *Coisa* sem que este seja a sua representação.

duas entidades diferentes. A «*coisa*» não se pode alcançar, é distante e não se pode agarrar o objecto, pelo contrário, é definido. Revemo-nos no objecto, nunca na «*coisa*»; quando esta se carrega de valor simbólico transforma-se em objecto. Não existe, portanto, conhecimento da «*coisa*» mas apenas conhecimento do objecto.

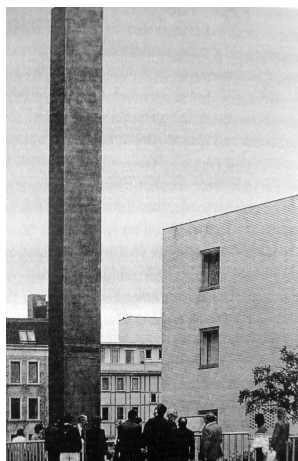
A representação da «*coisa*» é impossível na medida em que esta escapa ao domínio conceptual; os esquemas conceptuais que propiciam o domínio e o exercício da matéria não podem nunca referir-se à «*coisa*». Como tal, nunca poderá ser integralmente copiada ou evocada; neste caso, as imagens denunciam a presença do *Outro* que não pode ser representado.

A acção projectual como derivação de uma necessidade em conformidade com a experiência da forma, revela a impossibilidade do conhecimento do todo; nesse caso os objectos de uso estariam fixos numa forma única e infinita. Ora, a disciplina do design demonstra exactamente a perpetuação da incerteza do objecto ao redesenhá-lo continuamente.

A consideração contemporânea das imagens que se identificam com *a coisa em si*, transformadas em *objecto*, sob o seu próprio referente, difunde a coincidência entre «*coisa*» e imagem. Ao ser anulada a distância entre a percepção da *coisa* e a sua transformação em imagem subjectiva, anula-se a interrogação sobre a *coisa*, estado necessário à sua sobrevivência como entidade projectada no real. Sartre refere a questão do seguinte modo: “Propor/apresentar uma imagem significa constituir-se o objecto à margem da totalidade do real, significa portanto manter o real à distância (...). Uma imagem não é o mundo-negado de um certo ponto de vista.” (Sarte in Partenope, 1996: 20).

A proliferação contemporânea de imagens díspares sobre a *coisa* nega a alternância necessária à sobrevivência da *coisa-objecto*. A duplicação conceptual torna-se substituto da representação e esta passa a existir como modelo de si mesma. A *coisa-objecto* passa a existir como simulacro de si mesmo e, assim, sucessivamente até à perda de referência da própria realidade. Como refere Zoffoli “com a multiplicação dos simulacros verifica-se a progressiva desrealização do mundo e com esta a afirmação da hiperrealidade. Portanto, tudo está já reproduzido.” (Zoffoli in Partenope, 1996: 20).

O ready-made de Duchamp, ao inaugurar a presença da imagem como duplo, atribui ao objecto o duplo significado relativo à relação entre realidade e representação. Como refere Carolina Vacarro “o ready-made não é mais do que a celebração da identidade do objecto em si mesmo.” (Vacarro in Partenope, 1996: 42). Os significados do objecto multiplicam-se pela existência e interpretação enquanto que a oscilação entre significados permanece. A duplicidade entre objecto evocado e imagem representada, evita o presumível lugar unívoco das imagens. No projecto, as imagens entendidas como o lugar físico da representação da ideia já não é directamente verificável, passando estas a constituírem-se como o lugar de partida da acção projectual. Antes, os desenhos que eram a aquisição última do projecto, como imagens que revelavam a ideia, passam agora a constituir-se como “arranjos” processuais, colagens sucessivas que possibilitam o aparecimento da ideia. O fim último da actividade de projectar, como acção útil, fixada na representação da forma, dá lugar ao projecto como razão “comunicativa” por excelência. O resultado desta compreensão projectual é a desmaterialização operante do séc. XXI.



Esther e Jochen Gerz, *Le Monument contre le facisme*, Hambourg, 1986



Esther e Jochen Gerz, *Le Monument contre le facisme*, Hambourg, 1991

Actualmente, as imagens do projecto adquirem um valor em si que já não está apenas relacionado com o apelo à representação que fazem. A contaminação já não é só interdisciplinar, mas dentro da própria disciplina e dentro da possibilidade que as próprias imagens evocam. Gianfranco Neri, a propósito da questão da representação, refere-a do seguinte modo:

“Aquilo a que estamos a assistir é um vasto processo híbrido que através dos modos e meios empregues está a operar uma substancial mudança de sentido na natureza e fenomenologia da representação. Uma mudança que, em síntese, poderia esquematizar-se assim: se primeiro a imagem (o desenho) se configurava como ponto final de um complexo procedimento no qual a energia criativa empregue a produzi-la era direccionada à realização dos “objectos” dotados de um forte valor inovador, hoje a imagem (o desenho) aparece como ponto inicial do trabalho, como “dado” preliminar e preexistente, como dado-adquirido. Já não sendo a imagem o resultado do trabalho de inspecção da interioridade do artista, mas antes preexistindo-lhe como horizonte operativo que se prefigura à sua “manipulação”: penetrando no contexto, extraído do âmbito de referência, recolocado e relacionado de outro modo. Do plano da produção resvala-se para a reprodução, da materialidade das coisas para a imaterialidade das relações, do plano da representação para o da “manifestação.” (Neri in Partenope, 1996: 69-70)

Assim, o desenho é matéria de revelação e compreensão do objecto de design, referindo-se a representação ao pensamento que se constitui como núcleo fundador e cognitivo da disciplina de design. Segundo Partenope “o desenho não é apenas um simples meio de comunicação de uma ideia formal, mas é parte integrante desta.” (Partenope, 1996: 69-70). O que daí resulta é a incerteza do *objecto-coisa* reconhecido como presença cultural que existe vinculado à ordem da existência humana, impossibilitado de se fixar num significado único, em perpétuo movimento como signifiante, sujeito às tensões da cultura a que pertencem. Como é definido por Maurizio Vitta,

“a vicissitude dos objectos de uso é proposta como experiência que penetra profundamente nos segredos da história: na verdade, eles não se apresentam como um aspecto da cultura que os contém, mas – tal como a linguagem verbal – são essa mesma cultura, nas suas contradições e nas suas aquisições. O que significa que o estatuto cultural dos objectos de uso se fundamenta na

multiplicidade, sobre o provisório e a incerteza; mas também significa que dessa instabilidade e mobilidade nasce o fio condutor que define, na sua lógica labiríntica, a nossa relação com o mundo.” (Vitta, 1996: 14)

No entanto, a consideração dos objectos de uso quotidiano como entidades pertencentes e formadoras da cultura do seu tempo nem sempre foi tranquila. A sua existência à margem de um pensamento capaz de traduzir a sua consideração como valor de uma cultura ou como objectos reduzidos à sua dimensão técnica, qualificados no estreito âmbito industrial, não impediu que já em 1927, Aby Warburg, que fundou a sua história da cultura na consideração alargada do objecto fora do âmbito restrito da grande arte, se referisse a eles do seguinte modo,

“As obras de arte aplicada têm a má sorte de serem consideradas produtos inferiores do *homo faber* e são relegados nos subterrâneos do museu da história intelectual onde, na melhor das hipóteses, são apresentados como criações de interesse técnico. Quem facilmente teria a ideia de entrar em sintonia com estes pedaços preciosos considerando-os como órgãos sensíveis de percepção da vida exterior e interior do seu tempo?” (Warburg in Vitta, 1996: 12)

Ainda que Aby Warburg e Walter Benjamin nunca se tenham cruzado, e como tal não tenham tido a oportunidade de discutir e esclarecer as questões do pensamento do seu tempo, ambos se aventuraram na consideração do universo dos objectos como entidades geradoras de pensamento e cultura e destes serem capazes de se revelarem como entidades universais. Walter Benjamin, na sua obra fragmentária e incompleta *Passages* mostra, exemplarmente, mais do que a consideração do objecto do quotidiano como motor de reflexão, o ser latente da sua presença, cuja revelação passará pela afirmação de que “são os objectos que nos pensam”. Ainda, segundo Theodor W. Adorno, as *Passages* de W. Benjamin estariam acima de qualquer tratado sobre o *Ser* juntando o sentido das coisas ao da existência colectiva,

“ele queria chegar à essência, lá onde ela não se deixa introduzir como uma operação automática nem contemplar de modo precário: queria decifrá-la metodicamente pela configuração de elementos díspares de significado. O enigma torna-se o modelo da sua filosofia.” (Adorno in Vitta, 1996: 12)

Para W. Benjamin o valor e significado não deveriam ser procurados na lógica da abstracção, mas na rede de ligações entre os objectos e os seus fruidores. A sua consideração não deriva nem da realidade objectiva, nem da verdade subjectiva, mas no encontro móvel entre ambas, necessário à vitalidade do mundo, resultando este como enigma. Maurizio Vita considera do seguinte modo o enigma em Walter Benjamin:

“A imagem de enigma é, portanto, a que melhor exprime a mobilidade que o objecto exige do pensamento para existir, se não definido, pelo menos intuído. Na aparente incongruência entre as figuras e as leituras sobre as quais se fundamenta o valor do jogo enigmático, situam-se relações secretas que, exactamente, na sua variação deixam aparecer o significado escondido. O mesmo é válido para os objectos. O modo de se entregarem à experiência humana não é nunca unívoco: pelo contrário, deve ser procurado nas inúmeras relações que eles instituem com o mundo. Bem

entendido, somos nós que introduzimos no objecto toda a sua carga simbólica; mas, na verdade, é nessa introdução que nos encontramos a nós mesmos; e nessa reflexão (graças à qual, à vez, somos nós a assumir a qualidade de instrumento ou simples intermediário) deve-se procurar o sentido da nossa cultura.” (Vitta, 1996: 12-13)

Será, portanto, o carácter de enigma que proporcionará ao objecto a possibilidade de se afirmar como razão e sentido de uma cultura.

A noção de objecto histórico é para W. Benjamin um lugar de resgate, “o presente determina no objecto do passado, para agarrar o âmago da questão, o ponto no qual se separam a sua pré- e pós-história” (Benjamin, 1986: 618). A escrita de W. Benjamin é em si uma forma de ver e pensar que nos é concedida; nas palavras deste autor “no âmbito, aos quais nos dedicamos, dá-se apenas conhecimento fulminante. O texto é o tom que continua depois, por longo tempo, com ressonância.” (Benjamin, 1986: 591).

Poderemos então concluir que o desenho existe duplamente implicado no projecto: como imagem e como *coisa-objecto*. Ele não se esgota na representação da ideia, antes revela a multiplicidade da interpretação simbólica que representa a possibilidade não determinada do objecto. A configuração do objecto de design, pela qual nos é concedida a sua fruição, dá-se através da acção de desenhar que representa a posse simbólica das imagens mediatizadas no/pelo conflito que representam. A acção de desenhar representa a manifestação das partes em conflito, entre o desejo da posse simbólica e o prazer da fruição do *objecto-desenho*. Os objectos do design representam a realidade incerta em que nos situa a existência desta acção. Desde o séc. XIX que esse conflito se revela como a concordância possível da existência através do objecto. Retirar ao objecto o seu carácter de representação seria lançá-lo no abismo do prazer que se auto-consome, afastando-o da realidade simbólica que lhe dá corpo. Por outro lado, fixá-lo no universo simbólico seria negar-lhe a possibilidade de existir como forma. O desenho será para o design a garantia da possibilidade simbólica consumada no objecto, a presença deste como imagem que representa, a expressão do desejo como equilíbrio da sobrevivência através do confronto das partes. A ideia do objecto de design apartada do desenho, representaria o modo fictício da sua existência através do desejo que não pode ser representado. O objecto de design é *objecto-coisa* ainda como artefacto simbólico e, como tal, existe implicado no desenho. A “invenção” como resultado de ver e pensar serve-se do desenho para aceder ao objecto de design. Neste caso, o propósito de Elio Zamponi é verdadeiro ao referir que “se tiveres um lápis no bolso, antes ou depois, serás tentado a usá-lo (se aprendeste a escrever e se tens qualquer coisa para dizer).” (Zamponi in Brunetti, 2003: 167). A pulsão do desenho que “antes ou depois” liberta o simbólico contido no desejo, revela a nova possibilidade para a *coisa* que se manifesta (que não se pode deixar de dizer) na *con-figuração* do objecto.

2.3 ideologia e representação

Segundo Maurizio Vitta (1999: 250) o desenho como expressão simbólica do espírito absoluto hegeliano é referido como conteúdo semântico através da forma simbólica, diferencia-se do artefacto de design como função específica de uma determinada cultura referida como conteúdo semântico através da forma funcional. O artefacto de design é expressão e representante de

uma cultura enquanto o desenho é expressão que representa o objecto real como a possibilidade da integridade do todo. Ainda assim, o desenho não se substitui ao real, ele representa-o através do desejo de a ele aceder.

A pluralidade artística como resultado do percurso pedagógico-narrativo da arte ocidental declara-se contra a especificidade formal como prática de uma técnica específica. Desde cedo o desenho, como um progresso técnico de adequação da imagem à realidade visível, foi claramente posto em causa questionando o mimetismo artístico. A ideia do progresso artístico como derivação da orientação conceptual da afirmação dialógica (diagética) da ideia artística alcançará formalmente a abstracção. Ou seja, o caminho para a abstracção foi plural através do percurso técnico. Assim, a pluralidade do desenho parece ser pertinente à luz da memória da história de arte como fazer técnico. Parece-nos possível encontrar, na condição narrativa da arte ocidental, um pluralismo formal inevitável fruto dos avanços técnicos de cada época. Por exemplo, a passagem do pergaminho ao papel terá sido o culminar da pluralidade auto-reflexiva da reformulação técnica de um determinado material. A produção artística deriva simultaneamente da produção de novos conteúdos de significação através de novas formas de expressão. O espaço de liberdade do autor aumenta na proporção directa do espaço onde este actua, permanecendo sempre semelhante o carácter incompleto do todo.⁸⁶

No início do séc. XXI, a expressão de “tudo se poder constituir em obra de arte” parece verificar o carácter pretensioso do todo! Se retirarmos a algumas obras de arte contemporânea a validação do discurso da crítica de arte, muitas delas, que transitam pelos imputáveis museus, tornar-se-iam objectos sem significado. No séc. XXI, a pretensão global e absoluta da arte é senão irónica, pelo menos, suspeita. A premissa globalizante da arte parece-nos, factualmente, errada. A arte não se livra da matéria, ou seja só podemos pensar a arte através da parcialidade dos seus objectos e destes como artefactos da arte. A pretensão pós-moderna de “caminhar” para fora da ideologia parece-nos excessiva. Talvez nunca como hoje a arte serviu a ideologia. O desenho, no contexto artístico, existiu sempre como ideologia; a existência de diferentes “histórias” de arte demonstrará o seu carácter ideológico.

A possibilidade do séc. XXI se constituir como a pluralidade do universal é determinado pela fragmentação do juízo universal. A ideia da redundância universal do homem ocidental já não existe, assim como não existe a ideia de que o todo se alcança pela síntese ou soma das partes. De modo aproximado, o carácter universal revela-se na evidência da intransmissibilidade das partes e, como tal, no irreconciliável do ser. No inultrapassável reconhecimento da parte no modo contingente como a matéria ocupa o espaço. As *soluções* do desenho como objecto da arte já não são actos que processam a identificação da verdade. Assim, o problema passa a ser a estrutura de suporte do corpo que o (a)presenta e que, na circunstância individual, serve de resposta. Ou seja, a resposta artística representa e apresenta, simultaneamente, ao ser o *antes* e o *depois* do problema.

A perpetuação histórica do desenho como objecto da arte apresenta o problema como condição estrutural, embora admita a alternância como facto interno, ele próprio denunciante do problema. Na alternância, a soma das partes não é igual ao todo. Esta verdade universal, conquistada pelo pensamento científico do séc. XIX, enuncia o problema histórico. O problema será, portanto, sempre o mesmo independentemente de época ou civilização. Declarando-se

⁸⁶ Van Gogh, como um caso de “desadaptação” poderá ser considerado como um exemplo em que a deslocação do sintoma se transforma no sintoma formal da arte.

circunstancialmente presente, é importante a sua identificação pela variação espacial e temporal das respostas.⁸⁷

Assim, a pergunta da arte: *que fazer?*, refere a questão prévia ao acto de fazer, a *pré-natureza* do objecto, o eu em frente ao problema (da arte) considerado como ausência. A importância da questão não radica na solução como resposta, mas na intenção desta como acção (sabendo que para cada pequena resposta há sempre mais uma pequena pergunta a formular).

A ausência implícita na arte – a sua consideração como problema e o desejo de transcendência nela implicado – opor-se-á à permanência implicada no objecto de design? No entanto, a permanência do design como disciplina de projectação de artefactos, perpetua a ausência implicada na possibilidade de cada objecto ser outro posicionando o design como campo de incerteza.

Poderemos, então, pensar que estamos perante a inversão da questão colocada anteriormente (capítulo 2) ao dizer que o substituto hierárquico do: *que fazer?* em arte, é *como fazer?* no design.

Samuel Beckett aborda a questão da seguinte maneira, “ a escrita levou-me ao silêncio...contudo tenho que continuar: estou na frente de um precipício e tenho que avançar. Certamente é impossível. Contudo podemos avançar. Alcançar uns miseráveis milímetros.” (Beckett in *Jiménez, 1998: 105*). O limite para acção é na proximidade do silêncio (da não acção), mas ainda assim mais uma acção (ou a continuação da acção, ou uma nova acção). Poderemos, então, dizer que o objecto da arte nunca é completa ausência do mesmo modo que o objecto de design não é simples permanência.

Como refere Perniola (2000: 82-83), na Grécia antiga a questão estética era sentida de duas maneiras diferentes. Por um lado, a beleza era apreciada como forma segundo a percepção de obra de arte; por outro lado, era pensada como um acontecimento (evento) através de uma percepção orientada pela experiência da surpresa como contrário da contemplação estática da obra de arte.

Para que a beleza fosse percebida como acontecimento (evento) seria necessário que este fosse percebido como tal. Ou seja, nem todos os factos seriam passíveis de se tornar acontecimento. Esta situação foi definida pelos gregos como *tyche*.

Tyche era a palavra contrária a *amártia*. Esta servia para explicar um projectil que não alcança o alvo e assim, queria dizer engano, erro, pecado, culpa. Pelo contrário, em *tyche* está implícito a ideia de sucesso, resolução, levar a bom termo uma acção.

Pertencem a *tyche* os eventos de que não se têm uma explicação racional, ou seja, aqueles que não estão aprisionados na ideia de observação, privilegiando a acção independentemente do valor alcançado como resultado dessa acção. Ainda segundo Perniola (2000: 85) existe um evento quando ao contrário de se ficar aprisionado pela oposição entre interior e exterior – subjectividade e mundo – se encontra uma solução construtiva que faz com que seja possível permanecer positivamente num processo para lá do sujeito.

⁸⁷ Assim, como o corpo vivo é estruturalmente igual desde que o reconhecemos como corpo – como corpo individual é o mesmo desde que nasce. Ele é-o pela manifestação de uma permanente regeneração e na sua relação com o que o envolve mantém-se em constante alternância.

A dimensão estrutural do corpo, as suas necessidades, o manter-se vivo, está para além do volitivo da função do desejo (advém deste facto a nossa felicidade).

Ora, o exercício da acção com capacidade para construir um evento, para além da fixação do seu resultado, confere a esta um valor acrescentado. “Não há evento sem exercício, não há situação sem repetição. (...) Só desta forma um facto pode tornar-se um acontecimento, isto é algo que acontece através de mim, embora não seja a minha subjectividade a determinar a sua concretização.” (Carchia in Perniola, 2000: 85).

Sobre o pensamento estóico, Perniola, através do pensamento de Gianni Carchia, refere que o que importa não é a obra de arte mas o exercício que através dela se processa, o movimento de produção da obra que a realiza.

Neste sentido a obra é o resultado de um efeito residual, aquilo que resta como resultado da acção. Neste sentido ela revela-se como *objecto-coisa* (resultado sintomático da *coisa*), que é sempre revelador de um contrário.

"O resto na arte seria aquilo que na experiência artística se opõe e resiste à homogeneização, ao conformismo, aos processos de produção de consenso massificado, que tem lugar na sociedade contemporânea, e em geral às tendências para reduzir a grandeza e dignidade da arte. Esta abordagem, no entanto, não se refere ao sentido da reabilitação da obra entendida como *monumento*. Está implícito no conceito de *resto* uma posição antimonumental e anticlássica. Se a arte é resto, isso significa que o conjunto não se aguenta, não se mantém, divide-se em elementos assimétricos e profundamente discordantes entre si." (Perniola, 2000: 96)

Descrita deste modo, a concepção artística do desenho é conivente com a proposta de Nietzsche da “morte de Deus” ou seja, o desmoronar-se de todas as certezas estéticas, morais e cognitivas.

O que resta como proposta do desenho é a consideração insondável das partes, os elementos construtivos em luta conflituosa como promessa de conhecimento. Poderão resistir as partes? Como é que os elementos que são a parte poderão ainda coexistir sem que a sua conflitualidade os reduza a pó? Poderá ser este o “programa” do séc. XXI: a imposição da conflitualidade necessária à sobrevivência contra a “incorrutível” arte? Não será a representação o exercício da conflitualidade no universo das imagens? Representará o objecto de design a conflitualidade das imagens quotidianas do mundo, manifestadas como a preocupação do homem que habita a terra? A condenação à sobrevivência como inevitável aprendizagem da acção humana. Não será isto, mesmo, projectar o futuro?

No início do séc. XXI o projecto ainda é necessariamente ideológico. O seu percurso tradicionalmente histórico, realizado através de uma lógica evolutiva, cumprindo etapas para um fim idealizado, não existe. Esta lógica evolutiva do progresso não se cumpriu. O anunciado fim da ideologia denuncia o estado ideológico da mesma. O final do séc. XX incorpora a ideologia que anuncia o fim da ideologia. No início do séc. XXI é a mobilidade a informar a existência. Tempo e espaço são hoje conceitos mutáveis.⁸⁸ Na sua mobilidade, estes, afirmam a existência confrontando-nos com a irredutibilidade da nossa presença neles.

O projecto, do séc. XXI, compreende a inclusão da possibilidade contrária. Mais do que projecto “*in progress*” este deverá incluir as premissas que lhe são contraditórias. Desde o séc. XIX que o próprio conceito de progresso é posto em causa na sua vastidão de tempo e espaço. Desde

⁸⁸ O universo é um lugar tanto da matéria quanto da anti-matéria. (no entanto, desde o início e segundo se presume, de forma não completamente simétrica...)

essa época que o objecto, como objecto da história, também o é da antropologia, da estética, da política. Hoje, necessariamente, ele encara e encarna todas estas possibilidades; sendo constituído e constituinte de memória representando, em si, a possibilidade de não o ser. No início do séc. XXI já não vivemos o facto histórico, mas sim para além deste através do espaço imagético projectado.

A inclusão do autor na obra como parte da realidade do objecto já não se realiza através da imagem mas no objecto. Hoje, a presença do sujeito é, muitas vezes, indeterminada ou desviada da unidade técnica e subjectiva para a incorporação do *Outro*.

O que antes era resultado da acção do autor como sujeito artístico é hoje deslocado para o lado do público. A determinação de sentido da obra deriva da participação do público. Muitas vezes a reacção do público, mesmo que aparentemente negativa, parece ser o início e o fim da arte.

Nunca como hoje a arte precisou tanto da manifestação do público. A vontade apriorística de surpreender, cuja máxima expressão é o escândalo, faz com que a arte deixe de ser surpresa. O autor já não é uma presença individual, fora da obra, mas está presente nela (individual ou colectivamente). A técnica dá corpo à obra e é incorporada nesta como condição de polivalência de meios que servem outros tantos fins. Assim, nunca o programa artístico foi tão ideológico como hoje. Mesmo o descomprometimento fora dos lugares institucionais parecem servir apenas para ajudar à *reconversão* do objecto que se diz produzido em nome próprio e só ficcionalmente descomprometido quer consigo quer com o mundo. Também no design a autoria é, muitas vezes, um lugar para além do autor. O autor não é o único protagonista, o que proporciona um percurso contrário à perversidade ou cinismo apolítico ao considerar o objecto na sua relação com o mundo e o humano.

A “oficialização” do design como lugar de participação cultural (o design de autor de tradição modernista), ou como participação social (ecodesign pós-moderno) posiciona-o na contemporaneidade. O espaço cultural do séc. XXI tornou-se de tal forma abrangente que corre o risco de se tornar indecifrável. Como refere, Žižek, “a «cultura» tende a tornar-se uma categoria central no mundo e nas nossas vidas.” (Žižek, 2004:162).

Por exemplo, na religião⁸⁹ a prática de determinados ritos são “justificados” culturalmente como «estilos de vida», deslocando-se assim a crença religiosa para o terreno cultural. Politicamente, são os «estilos de vida» que inserem socialmente o político na “justificação” cultural. No séc. XXI o abandono, ou pelo menos a deslocação da crença, faz com que a cultura se transforme no terreno depositário de tudo aquilo em que já não acreditamos. Ainda, segundo Žižek, “talvez, então o termo «cultura» seja o nome conveniente para todas as coisas que nós praticamos sem acreditar verdadeiramente, sem que as «levemos a sério».” (Žižek, 2004: 162).

A modernidade instalou-se recorrendo à experimentação como necessidade social de intervenção individual no complexo mundo colectivo. A experimentação foi crença e prática do modernismo. O design revia-se como a solução experimental do(s) problema(s) materializado(s) na forma. Hoje, poderá talvez rever-se num sistema cujo motor de desenvolvimento poderá ser o desenho, na sua assunção como problematização da função imagética, como encontro necessário e inevitável com a natureza e o mundo. Assim sendo, a tão discutida sustentabilidade do design não é senão o regresso ao desenho naquilo que ele sempre foi desde os gregos, como ideia de sustentação, alicerce, suporte. A sustentabilidade será, então, o resultado da expressão

⁸⁹ A discussão em França acerca do véu islâmico.

do desenho na realização do objecto – projectação + execução – e não uma ficção externa, ambiental ou outra. Esta revelar-se-á mais como intensidade do que intencionalidade.

Considerando o design como a derivação ideológica do desenho relacionado com a sua clarificação na sua dimensão técnica, ética e política caberá ainda na prática do projecto a formulação da pergunta de Žižek de: *como deveria ser estruturada a ordem sociosimbólica desligada de práticas e crenças institucionais para que o sujeito possa manter o próprio equilíbrio, o normal e próprio modo de agir?*

Neste caso, parece-nos que o design participa da ideologia através da aferição do «mínimo particular» como condição de exigência ideológica disciplinar. Aferir a palavra justa, a ideia justa, a condição particular justa é o modo de existência da ideologia. Neste sentido, o design comporta-se como sendo o território onde o lado ideológico do desenho se manifesta, cuja aferição é necessariamente rigorosa através do programa, autor e tecnologia.

Desejaremos ainda colocar uma questão: considerando o design como uma actividade iminentemente ética (ideológica), como poderá ser sustentada a partir da euforia mediática contemporânea?

Procurando responder à pergunta do ponto de vista interno da disciplina, diremos que a forma enquanto aspecto (*eidos*) remete para a função como condição implícita; pelo contrário, a forma enquanto existência é múltipla e plural, eventualmente, paradoxal.⁹⁰ Nesta circunstância, ao longo dos tempos o objecto vai mudando de função. Procurar, *a posteriori*, manter o *ser* individual do objecto, é apenas cobri-lo com a capa de uma existência fictícia e/ou ficcionada.⁹¹ A correspondência do objecto com o seu *eidos* funcional – considerado na sua contingência particular – afasta-o de uma possível existência real. Pelo contrário, a existência que se pretende formal – arquitectónica ou outra – faz com que esta seja o depositário dos vários seres do objecto.



Moovlab, *Demo Polis, instalação urbana*, 2006



Francisco Providência, *Cálice litúrgico*, 2008

Neste caso a euforia mediática contemporânea, representada pela imagem efémera do mundo, é negada pelo objecto que remete paradoxalmente para um despojamento comprometido com a multiplicidade interpretativa. Existirá, pois, uma parte residual no objecto, um núcleo residual

⁹⁰ *eidos* (= aspecto) ---> função
A forma como <
ser (=existência) ---> forma plural, paradoxal

⁹¹ Por exemplo, um edifício que passa de palácio a prisão, de prisão a museu, etc, continua a existir como arquitectura.

exposto e, conseqüentemente, mais verdadeiro constituinte do seu ser formal que resulta da prática do desenho como acção capaz de partir, estilhaçar, repartir para discriminar e recompor o todo. Este processo, naturalmente revolucionário e vanguardista na proposição do novo, expõe-se ao seu contrário, integrando a negação na ordem simbólica. Existirá como *modo dialéctico* à mercê do que se lhe opõe.

Capítulo 3

3 As derivações do desenho

“O desenho mantém relações de vizinhança com as famílias desejo e desígnio. Como acção o desenho manifesta o desejo, materializando-o, ou destruindo. Ele orienta o desígnio e constrange o desejo, que vai sendo actualizado pelas mudanças instauradas nos diferentes relacionamentos inter-contextuais associados tanto à arte, como à cultura e à técnica.” (Lopes, C.; Providência, F. in *Comunicarte*, vol1, nº3, 2002: 213)

O desenho ao constituir-se como acção na manifestação do sintoma opõe-se ao desejo. O desenho está para lá do desejo (idealiza), materializa a verdade do ser, neste sentido ele cumpre o seu desígnio artístico. O desenho existe na ordem da revelação. Existe para lá do desejo ou, então, é um desejo que não adivinha a forma.

A independência do desenho, ganhando autonomia em relação à intenção do autor, proporciona o encontro com a *solução* do novo através dos constrangimentos do programa. Ele é a tentativa do encontro para além da determinação inicial como experiência implicada na intenção.⁹² É na tentativa que o desenho se dá dependendo o seu sucesso do grau de adequação da acção à intenção. Esta acção comporta inevitavelmente esforço, circunstancialmente frustração e/ou alegria.

Na representação como interpretação do mundo, o desenho funciona como instrumento privilegiado de transfiguração. Neste caso, o desenho como acção interna ao projecto promove a interpretação do mundo e a sua transfiguração no objecto de design. O nível de interpretação do desenho – a sua limitação e especificidade – resultará na caracterização do objecto. Primeiro, o desenho interpreta-se a si mesmo nas diferentes acções que o corporizam, depois, como referente disciplinar, caracteriza-se pela mediação técnica na representação do projecto e deste com todas as formas que lhe são próximas ou distintas, por fim, na contextualização da sua existência, como objecto cultural, artístico, ou outros.

A crise do desenho é simultânea à sua validação como disciplina vigorosa, quer seja como prática prossecutora de uma acção artística ou nas imediações do artístico (contaminada por ele), quer seja reconhecendo o seu desaparecimento. A crise existe na mesma medida em que se verifica o seu ressurgir potenciado. Neste caso, serve a negação à sua potenciação.

Procuraremos, portanto, tentar perceber em que momentos o desenho *pode* ser praticado.

Avaliaremos assim três momentos: o momento de necessidade de *invenção* enquanto corpo em movimento; a sua *validação*, dentro da projectação do design, como corpo autónomo; o desenho como *texto*, *iconologia* das imagens e do seu reconhecimento histórico. Na realidade, o desenho do objecto, o *objecto-coisa* e a ideia da *coisa-objecto* são realidades diferentes ambas inclusivas do desenho como *coisa* da história. A deslocação entre estas três realidades produz mais-valia cognoscitiva na acção de desenhar que, por sua vez, é possível de ser transposta para o objecto através do desenho.

É a mais-valia resultante da prática do desenho que nos importa analisar, através da consideração do projecto na Parte II e através da análise de desenhos produzidos com esse fim na Parte III.

⁹² A intenção implica a tentativa ainda que, paradoxalmente, a tentativa exista para *ultrapassar* a intenção.

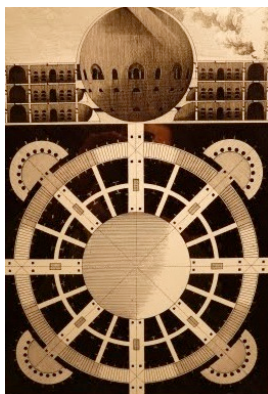
Na realidade, a palavra design assume o antigo conceito de *disegno* enquanto referência à representação simbólica através do conhecimento como intenção concreta de um pensamento projectual. Consequentemente, “o processo do desenho ou de outros meios de representação, é profundamente inerente ao fenómeno conclusivo: e não só por pesquisa filológica ou investigação de carácter histórico, mas porque para entrar na essência de um determinado objecto é extremamente interessante conhecer a sua execução” (Rogers in Lanfranchi, 2008: 113).

Se é verdade que desde o caderno de Villard de Honnecourt o grafismo é uma ajuda instrumental para o conhecimento, ele é, sobretudo, uma ajuda construtiva para o mesmo. A função representativa está ligada a um formato ilustrativo que regista as possibilidades construtivas na idealização da obra. Se bem que este caderno mostre as primeiras formas ensaiadas do projecto (sobre a mesma imagem existem sobrepostas à representação o levantamento gráfico de registos pessoais) a experiência projectual é subjugada ao modelo construtivo.

Será necessário aguardar pela separação entre trabalho intelectual e construtivo para que o desenho passe a ser considerado como actividade do intelecto em consequência da sua conquista como linguagem científica codificada (perspectiva). Através da utilização sistematizada do desenho nascerá o que poderemos chamar desenho de projecto entendido da forma mais ampla ou seja, para as ciências e para as artes. A corte florentina favorecia de forma igualitária ambas os modos intelectivos. Se é verdade que a perspectiva, a codificação que deu forma à ideia de representação “científica” da realidade, seja atribuída a Brunelleschi, – representações desaparecidas do Battistero e da Piazza della Signoria e posteriormente desenvolvida e sistematizada por Leon Battista Alberti no seu tratado –, ela teve o seu grande impulso prático e comunicativo na figura do pintor Piero della Francesca. Ainda que os arquitectos se mostrassem fascinados pela verosimilhança desta forma de representação, a transcrição exacta do objecto responderia, objectivamente, com outros modos de representar (projecções ortogonais, modelação, etc). Mais do que a exposição objectiva do objecto, o que estava em causa na representação perspectivica era o carácter comunicativo de contaminação com outras formas de apreensão da realidade entre as quais a pintura, por exemplo. O que a perspectiva viria trazer para o desenho de projecto era uma possível contaminação com outras áreas disciplinares abrindo-lhe horizontes instrumentais e, consequentemente, da idealização, interpretação e comunicação. A normalização do desenho de projecto, proposta por Alberti, através da consideração da *iconografia* e *ortografia* (derivação vitruviana de *firmitas* e *utilitas*) através das quais existiria a verdadeira consciência da medida irá adoptar uma terceira classificação a *cenografia* (*venustas*) aproximando o desenho de projecto da arte pictórica e de um desenvolvimento que virá a ser de uma expressividade individual na relação com o que é exterior à obra. Quer seja no modo de dialogar com os clientes da obra, quer seja com o público à qual se dirige. Ainda que esta seja, talvez, a grande discussão acerca da representação nos nossos dias (disto trataremos necessariamente mais adiante) ela é proposta no Renascimento, encontrando aí defensores e praticantes mais ou menos restritos. Por exemplo, um pintor clássico como Raffaello não terá dúvidas ao afirmar que “o modo de desenhar que mais se adapta ao arquitecto é diferente do pintor”, no entanto esta não será uma condição indiferenciadamente aceite. Sabemos que muitas das mais notáveis personagens do Renascimento foram artistas de várias artes, a começar pelo mais carismático de todos

Leonardo da Vinci. A questão do desenho, da sua validade representativa, instrumental, expressiva e comunicativa, fará desta prática uma actividade plural mais ou menos intelectualizada e conseqüentemente valorizada. Assumindo esta pluralidade nascerá, nesta época, a figura profissional do desenhador. Daí até aos nossos dias a assunção desta figura profissional marcará a diferença entre um desenho que deriva do conhecimento que resulta de um exercício intelectual formalizado no papel através do corpo (normalmente acção da mão) – neste caso aquele que desenha não é apenas o desenhador mas também o arquitecto, o artista, o cientista –, e um desenho que deriva de uma actividade mecânica, artesanal fruto de um exercício manual de maior ou menor perícia. O primeiro não é integralmente decifrável, é simbólico pelo desejo de transformação do mundo, o segundo é positivamente operacional na eficácia dessa mesma transformação. O nascimento da figura do desenhador para além de ser a demonstração mais cabal do estágio de desenvolvimento do desenho, exprime também a sua expansão prática. A actividade de representação torna-se de tal forma abrangente que será extensiva a novas práticas. Nasce assim a estampa. Estampar, no sentido de gravar, com diferentes técnicas, sobre diferentes materiais, passa a ser a modalidade difusora de modelos. Em sentido próprio, na forma de desenho ou gravura, ou reproduzindo imagens da pintura ou da escultura. O aparecimento desta nova actividade criou um mercado que solicitou novos profissionais. Este nova difusão das imagens irá transformar o conceito prático, a mobilidade contaminará as regras da construção perspectivica ao ponto de esta se constituir como ilusão óptica. A poética do período barroco alargará fortemente as regras do desenho adoptando, por exemplo, o uso do claro-escuro e das sombras para a definição volumétrica. O desenho torna-se cada vez mais complexo na feitura e na sua comunicação. A sedução é cada vez mais um factor interiorizado na representação. Será preciso provocar a admiração nos comités de apreciação projectual encarregues da apreciação do projecto, quer através do objecto proposto quer no modo como ele é apresentado. Verificar-se-á, pois, a superação do desenho como função apenas instrumental passando o desenho e o projecto a relacionar-se através de uma coerência metodológica.

O séc. XVIII considera o favorecimento dos aspectos figurativos orientados pela grafia em prejuízo do rigor da representação. Por exemplo, o *Vedutismo* como uso enfatizado da grafia na qual o projecto é passado para segundo plano; o *Quadraturismo* onde o projecto é proposto de forma subordinada na representação figurativa através de um enquadramento plástico; a *Scenografia* onde o carácter ilusório da arquitectura é enquadrada em perspectivas cuja intencionalidade é mais ficcionada que projectual; as *Accademie* como desenho de ênfase artística onde a partir da segunda metade do séc. XVIII passam a ter grande influência tanto junto dos concursos públicos como das comissões privadas onde os efeitos ilusórios e autobiográficos usam a emotividade gráfica para “ultrapassar” a objectividade da comunicação. O desenho é afastado da sua finalidade instrumental (projectual) aproximando-se da representação artística. Não deixa de ser curioso, e até paradoxal, que este tipo de representação onde o desenho “perde” a conotação instrumental do pensamento construtivo para adoptar atitudes expressivas que contrariam a racionalidade projectual, seja contemporâneo do *Século das Luzes*, período em que as bases científicas do desenho são lançadas por Gaspard Monge.

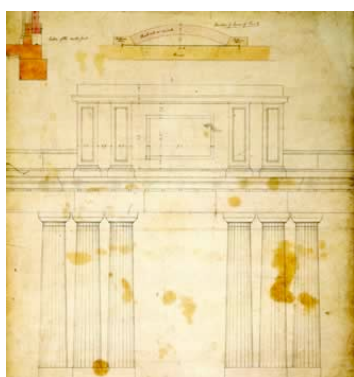


Claude N. Ledoux

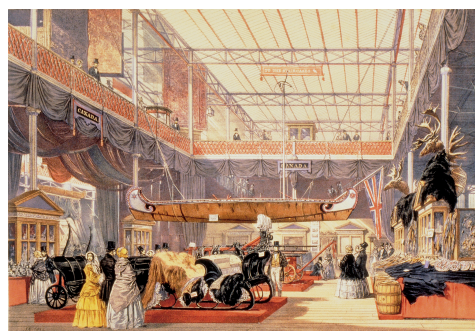


Filippo Juvara (1678-1736), *The interior of a palace*
(1736-1806), *Cidade ideal*

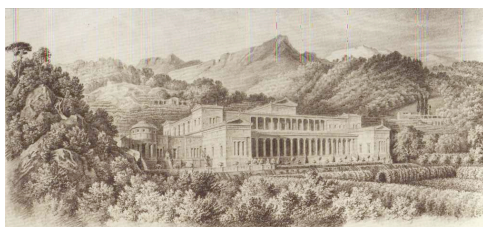
Consequentemente, no séc. XIX, o virtuosismo do desenho é a consequência do século anterior. As técnicas de representação são consideradas na sua plenitude e desenvolvidas de forma a fazer do desenho um exercício de fascínio técnico. Os artifícios do ecletismo histórico irão ser motivo e força da representação. O que no século anterior se anunciava como uma disparidade entre a emotividade comunicativa do desenho e o carácter científico da representação através do método de Monge, passará, no séc. XIX, a constituir-se como uma ruptura. Esta será protagonizada pelos defensores da objectividade científica proposta pelo método de Monge, e defendida pelas Escolas Politécnicas e a cultura gráfica eclética defendida pelas Escolas de Belas-Artes.



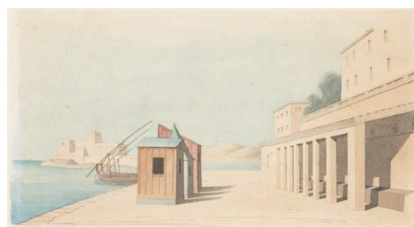
John Nash, *Buckingham Palace*,
1821-30



Gottfried Semper, *Canada on the World exposition*,
1851



Karl Friedrich Schinkel, *Tuscan Villa*



Henri Labrouste, *The Fish Market, Palermo*

Assim, o séc. XIX inicia o debate entre a consideração académica do desenho tal como era ensinada nas Escolas de Belas-Artes, e uma forma de interpretação mais técnica associada a uma condição de difusão mais popular usada na dignificação do carácter artesanal do objecto na sua nova condição industrial proposta pelas Escolas Politécnicas. Este debate, profícuo para o

objecto, sê-lo-á também para o desenho já que este irá ganhar autonomia ao ponto de se tornar autónomo disciplinar e formalmente. Mais do que sobre a utilidade e competência instrumental do desenho, o debate centrou-se no significado da representação e daquilo que seria a sua consequência para o projecto. Estavam em confronto a sensibilidade estética de tradição académica e a resolução técnica do desenho de projecto. A tradição das Academias do século anterior iriam dar lugar a expressões mais ou menos particulares do desenho que redundariam nas interpretações femininas de carácter decorativo ou na função ornamental do desenho de Arte Nova. Por outro lado, a interpretação científica do desenho levaria o objecto a assumir o rigor da feitura mecânica, ainda que através de um modo, que sendo projectado, suporia o exercício da representação.

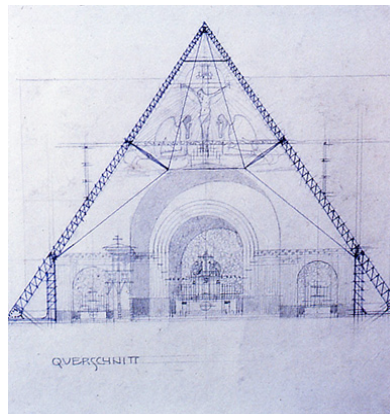
É sobre o papel e a forma da representação de projecto, e não sobre as suas competências, que as duas disposições se debatem: de um lado aqueles que querem atribuir ao meio gráfico uma nova instrumentalidade, recusando assim o confronto com a sensibilidade do comitente que é considerada como simples valor estético do desenho de projecto, do outro, aqueles que seguros de uma tradição gráfica já consolidada, defendem o desenho de arquitectura académico.”

(Lanfranchi, 2008: 116-117)

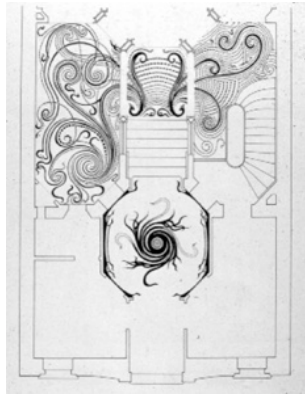
A problemática acerca da representação, para além de quantitativamente fértil no debate foi desenvolvida do ponto de vista da realização. Proposta por novos meios, primeiramente o dagherrotipo e depois a fotografia, por novos espaços, o contacto com novas culturas (orientalismo), e novos tempos, o processo de industrialização do objecto. Os dois fundamentais lugares do desenho – científico e sensível – acabaram por ser não dois opostos mas uma única forma de debater e apresentar o desenho de projecto. A questão seguinte tratará da articulação deste entendimento díspar e, posteriormente, aprofundará a autonomia do desenho no acto da projectação.



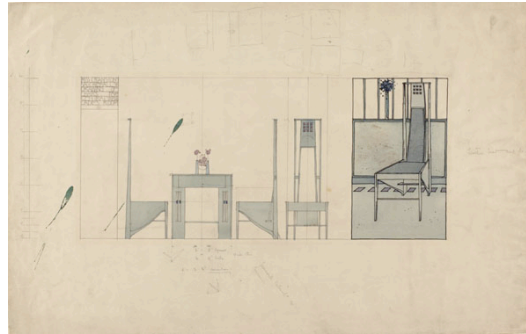
Hector Guimard, *Grid line*, 1901cc



Otto Wagner, “*Interimskirche*”, 1907



Victor Horta, *Brussels tassel house*, 1893



Charles Rennie Mackintosh, *Willow Tea Rooms*, Glasgow, 1903

O sucedâneo deste entendimento foi, no séc. XX europeu, as propostas renovadoras da Art Nouveau e paralelamente, no continente americano, a chamada corrente de arquitectura «orgânica». A figura emblemática desta corrente será o arquitecto Frank Lloyd Wright.

As suas representações gráficas, extremamente claras e compreensíveis, manifestam um carácter virtuoso executadas por um arquitecto revolucionário que faz do desenho, para além de um instrumento de representação da realidade recriada, um válido meio crítico que a mesma realidade controla e aperfeiçoa. (Lanfranchi, 2008:119).

O conceito 'orgânico' irá servir para que outros projectistas organizem a forma através da conjugação entre expressionismo e racionalismo



Hans Scharoun. *Filarmónica de Berlim*, 1920



Erich Mendelsohn, *The Schocken house*, 1934-36

Outros ainda levarão mais longe o projecto expressionista usando o desenho como realidade conceptual.



Antonio Sant'Elia, *Chiesa*, 1913-14



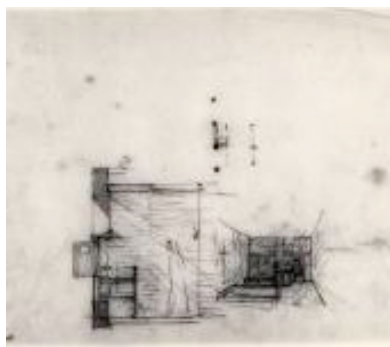
Mario Chiattone, *Edificio a volume con scalinate*, 1914

“O papel do desenho, neste caso, não é propenso à representação apartada e fiel da arquitectura projectada, mas virado para a pesquisa da mediação mais eficaz possível das qualidades emocionais e pictóricas.” (Lanfranchi, 2008:119). A flexibilidade instrumental do desenho fruto da discussão crítica acerca da representação fará com que modos de composição “clássica” se combinem com expressões “modernas”.⁹³

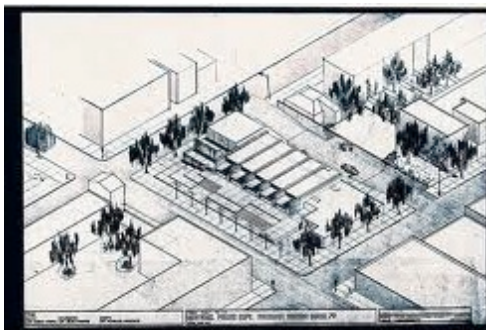
No séc. XX, o movimento moderno aderindo integralmente à luta antiacadémica, promovendo num primeiro momento a relação do artesanal com o industrial, pratica o desenho na sua acepção científica através de uma grande economia de meios, concretizando a colaboração entre técnica e geometria, para posteriormente dotar o desenho de uma instrumentalização expressiva mínima. No entanto, a cooperação instrumental da técnica e da geometria em representações cujo centro de projecção está colocado no infinito perspectivava uma visão generalizada e universal e é, posteriormente, relevante na utilização da representação axonométrica. “A razão da renúncia da representação perspéctica a favor da axonometria pode ser resumida em três pontos: objectividade, economia, abstracção.” (Lanfranchi, 2008: 125). O que o desenho moderno valoriza, essencialmente, é a capacidade comunicativa integrando elementos naturais, exercícios de correlação cultural por vezes distantes (gosto pela cultura oriental) e simplificações abstractas.

A partir da segunda metade do séc. XX o desenho é recuperado e a sua utilização é de novo reinterpretada como valor estético e artístico. A renovada atenção que lhe é dispensada reflecte o interesse pela interpretação crítica do objecto projectado. O pós-modernismo, em contraste com o período moderno, recupera a representação académica clássica “à moda das Belas-Artes” pela utilização, por exemplo, de técnicas como a aquarela. “A representação pós-moderna é fundamentalmente um desenho autónomo através do qual é transmitido o pensamento arquitectónico do autor, independentemente daquilo que depois será construído.” (Guardo, 2008: 37). A interpretação disciplinar é conduzida por uma prática projectual que se afirma através da representação.

⁹³ August Perret, “combina as regras de composição da estética académica com as prestações técnicas do cimento armado num «novo classicismo» que encontra expressão em desenhos austeros e delicados.” Adolf Loos, “apesar das elaborações gráficas espelharem uma substancial simplicidade levada aos limites da negligência e, apesar de manter com violência as questões da polémica Vienense, continua a deixar transparecer um espírito clássico não dissemelhante dos desenhos de Garnier.” Lanfranchi, F., *Linguaggio di-segni. Considerazioni sulla comunicazione grafica dell'architettura*, Roma, Aracne, 2008, p.122.



Louis Khan, *Dominican mother house*,
1965-69



James Sterling, *Precinct Police Station in Brooklyn*,
1967

Os percursos gráficos dos diferentes projectistas, tortuosos, incompletos, incertos, revelam-se em conformidade com o pensamento projectual que os conduzem. No final do séc. XX, a especificidade projectual concretiza uma expressão técnico-cultural alternante: “mirabolantes performance oferecidas pelas tecnologias electrónicas permitem finalmente uma reprodução da realidade mais verdadeira do que o verdadeiro.” (Lanfranchi, 2008: 127). O desenho que “nasce” da utilização das novas tecnologias, permitirá uma abertura ao novo cuja utilização estará longe de poder ser exaustivamente praticada e consequentemente contabilizada. No entanto, como adverte V. Gregotti, ontem como hoje será necessário considerar como “falsa a convicção de que tudo o que é possível é também positivo”. Para a acção de desenhar tal convicção ideológica poderá ser inibidora, já que ao perder-se simbolicamente no simples facto do *ser possível* o desenho, alicerçado na acção “sem rumo”, dificilmente será defensável do ponto de vista da criação material quer objectiva quer subjectivamente. “(...) seria necessário reflectir acerca da influência da ideologia da realidade virtual, sobre os processos de projectação como campo substitutivo da experiência dialogante aparentemente retirado da materialidade, aberto ao vazio de todo o possível, pela falsa convicção de que tudo o que é possível é também positivo.”⁹⁴ Em última análise, o desenho dos projectistas contemporâneos, não estará apartado da realidade que lhes assiste experienciar, sofrendo, para o bem e para o mal, da “necessidade” mediática contemporânea. Padecerão da difusão global sem a qual não sobreviverão. No meio desta expressividade galopante, por canais difundidos através de uma multiplicidade ultra-rápida, poderia supor-se que o anonimato seria a inevitável sobrevivência. No entanto, assim não é. A necessidade de identificação é tal que o “novo” já não é um acto consequente mas uma imposição muitas vezes de mercado. Ao desenho cabe ser o factor de identificação do novo objecto. Já não está em causa a oportunidade do desenho, a sua necessidade ou omissão sendo a ordem de comunicação tal que, por vezes, o desenho apresenta-se como pura maquilhagem do objecto, eventualmente realizado à posteriori. Quando o objecto já existe, serve de autografia ao objecto. O objecto já não necessita do corpo do seu autor mas apenas da sua imagem autografa. O reconhecimento do autor não acontece através do objecto mas é o objecto a projectar o autor, neste caso, nomeando-o no desenho.

⁹⁴ V. Gregotti, *L'identità dell'architettura europea e la sua crisi*, Torino: Einaudi, 1999 in Lanfranchi, 2008: 128.

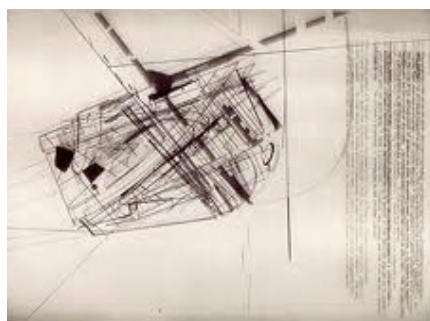


Eduardo Souto de Moura, *Metro do Porto*, 2010

Outras vezes, são investidos no desenho de projecto estímulos emotivos associados a disciplinas artísticas com as quais são mais facilmente identificados.



Zaha M. Hadid, *The Peak*, Hong Kong, 1982



Zaha Hadid, *Paris Parc de la Villette*, 1983

Este uso subjectivo da representação do projecto distancia-o da realidade fazendo da representação a imagem de si mesmo. A representação (desenho-imagem) passa a ser o objecto e a obra o simulacro da representação. Isto faz com que o desenho passe a ser uma prática repartida entre dois opostos: o desenho instrumental que assiste a prática executiva da obra-objecto (desenho técnico) e o desenho autoral que define o uso subjectivo da representação.

Desta forma,

“o desenho de arquitectura contemporâneo é muito distante da prefiguração de Leon Battista Alberti e Michelangelo, seguindo um processo muito semelhante à ideia de arquitectura universal de Scamozzi (1615) na qual é delineada a relação entre a idealização, projecto e execução. Definitivamente, a arquitectura materializa-se não com a sua execução mas com a sua idealização por meio do desenho, porque “tudo o resto depende do mestre-de-obras que tem por obrigação realizar a obra.”⁹⁵ A produção da arquitectura desenhada, das cidades idealizadas às experimentações digitais contemporâneas, denotam uma ideia de projecto como pura arquitectura configurada não através da sua realização, mas mediante o seu primeiro simulacro gráfico.” (Guardo, 2008: 43)

Neste caso, além da confirmação da importância do desenho para o projecto é o desenho a configurar a obra como objecto do projecto.

⁹⁵ Scamozzi in Margherita Di Simone, *Disegno, Rilievo, Projecto*. Roma: NIS, 1990: 155.

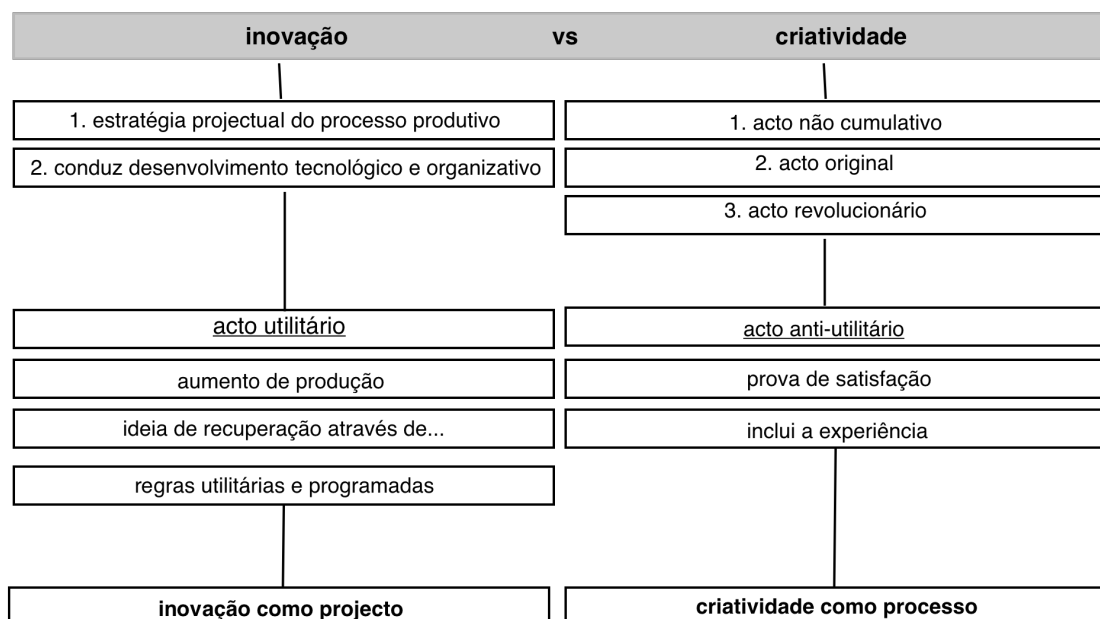
3.1. desenho como invenção (do objecto)

A invenção/criatividade como caminho para a descoberta do objecto de design encontra-se na realidade física do desenho como matéria conformadora da ideia através da experiência. No entanto, estes dois conceitos não sendo coincidentes provarão pelo uso do desenho dois modos diferenciados de entendimento da prática de design.

Assim, a inovação mais ligada ao design (se assim se pode dizer) difere substancialmente da criatividade, mais ligada ao projecto artístico.

Na realidade, enquanto a criatividade refere o processo e a sua validação como fim, a inovação representa a estratégia do processo que se deseja produtivo. A criatividade refere, então, um acto não cumulativo, original e revolucionário. Ela é na sua origem um acto anti-utilitário não derivando da sucessão e linearidade processual que não sacrifica os meios com vista de um fim.⁹⁶

De forma diferenciada, ou mesmo contraditória, a inovação conduz ao desenvolvimento tecnológico e organizativo. Como acto utilitário visa o aumento da produção na sua acepção mais vasta, ou seja, não se trata de atingir objectivos imediatos e de importância individual, mas da recuperação do problema através de regras utilitárias e programa.



A *criatividade* do objecto de design não deriva apenas da necessidade da resolução técnica de um problema de funcionalidade, maior ou menor em relação à forma, nasce, sim, de um imiscuir-se na cultura que é do objecto no seu sentido mais lato. Assim, cremos poder afirmar que tal como é considerada a pertença antropológica, histórica e socio-política do objecto, também

⁹⁶ A proliferação do gozo como factor de propagação da arte, sacudindo modelos e agitando temperamentos, traduz-se em irracionalidade, manifesta-se em “automatismo” e, eventualmente, como bloqueio interpretativo.

deverá ser considerada a pertença artística no sentido da possibilidade de o objecto se deixa contaminar por aquela.

A distinção que Bruno Munari fazia entre criatividade projectual do objecto (de design) e a fantasia pertencente ao objecto (da arte) é pertinente através da consideração de campos de acção diferenciados, não de cisão.

O objecto da arte nasce da fantasia enquanto esta deriva do não “programado”. No objecto de design ela é representada através das gravitações possíveis e desejáveis como “desvio” do estritamente projectual. Neste sentido, o desenho na prática projectual do design é o campo de acção (campo operativo) onde o designer convive com a fantasia, sendo a fantasia o lado subjacente ao objecto, uma projecção de sombra que se reconhecerá (ou não) no objecto.

A contaminação como acto favorável à criação parece ser reveladora do reconhecimento da fantasia também através do exemplo da arte oriental. Por exemplo, o livro *Propos sur la peinture du moine Citrouille-Amère*, escrito pelo pintor chinês Shitao do séc. XVII, descreve a criação em três momentos: numa *primeira recomendação* que corresponde ao Yin-Yun, possivelmente traduzido por caos, que refere o acto inicial como acto de figurar e que deverá perdurar até ao final, sem que o final seja nunca um acto conclusivo, na medida em que uma pintura chinesa deverá sempre permanecer virtual, aberta a outras metáforas; uma *segunda recomendação* classificada como «Único Traço do Pincel» que corresponde à afirmação do ser constituindo-se como célula viva, unidade básica de um sistema vivo, único e múltiplo como registo de transformação através do reencontro e troca entre interno e externo e, finalmente, a *terceira recomendação* «Venerar a Receptividade», como sendo um estado superior do conhecimento feito de intuição plena.

Como nos sugere Jorge Spencer a propósito dos desenhos de estudo de arquitectura, a criatividade como acto que deriva dos mecanismos de apreensão, selecção e manipulação da informação desenvolver-se-ão de modo a torná-la geradora de nova informação. Entrarão a fazer parte deste processo o cruzamento de dados, “quadros de referência”, “bissociação de matrizes” que conformam as categorias da informação manipulável. No caso do desenho como campo perceptivo alargado e global, a manipulação do problema não está condicionada pela ordem da leitura cultural dominante, analítica, lógica e racional atribuída ao hemisfério cerebral esquerdo, mas antes é potenciada a eficácia aumentando a participação do hemisfério cerebral direito, ligado às propriedades artísticas, sintéticas e abrangentes. Assim, a intuição, a descontinuidade da compreensão, o incompleto, a sensação, palpites, sentimentos fazem parte do processo criativo como “capacidade de ver as coisas em simultâneo, de apreender os padrões e estruturas gerais, apontando por vezes para soluções divergentes, é na verdade uma expressão evidente do tipo de pensamento assumido pelos arquitectos no seu processo criativo”. (Spencer, 2000: 288-289).

3.1.1 acerto racional – *objecto visto*

O modo de representação é o *médium* do desenho, o intervalo entre o objecto da representação, o modelo e o objecto representado. O modo de representação é mediado pela percepção, numa representação articulada entre particular e universal. Dessa representação articulada resulta o corpo das imagens e um sistema logico-verbal que as legitima, positiva ou negativamente. No

entanto, esta como qualquer outra acção tem limites, que são da ordem da intenção do autor, da contingência do lugar e do tempo de produção da obra. O desenho como modo de representação é o *médium* do design. A sua mais valia para o design deriva do facto de este ir ganhando autonomia em relação à intenção do autor sujeita ao programa e envolvida com a especificidade técnica. No projecto, a *independência* do desenho poderá trazer *soluções* na resolução dos constrangimentos que lhe são externos, *escapando* à intenção do autor revelando-se como a solução num tempo e lugar que lhe pertencem. Na tentativa de desenhar, que pressupõe uma intenção, o desenho realiza-se com ou sem sucesso dependendo o grau de adequação à presença da intenção. A acção de desenhar comporta, inevitavelmente, esforço pela mediação que implica a existência de um antes e de um depois para o desenho. Este entendimento da prática do desenho contradiz o conceito de *dom* kantiano na condição de acção básica, não implicada dependente apenas da intencionalidade do autor e não passível de transmissão técnica ou outra. A interpretação kantiana define o génio do artista o seu *dom* ou inspiração como dando acesso imediato à representação dispensando a aprendizagem técnica, distinguindo-se do artesão cuja longa aprendizagem técnica é indispensável para a obtenção do saber especializado.

Assim, a produção artesanal mediada por procedimentos técnicos passíveis de aprendizagem distinguir-se-iam da produção artística, cuja representação não depende da técnica como processo de controle. Neste caso, o desenho não é conduzido por uma mediação técnica pre-estabelecida, pelo contrário, a especificidade técnica é informada pelo objecto-desenho nascendo e crescendo como objecto da representação. O desenho, particularizado na expressão da vontade que representa, não dispensa a ordenação técnica ainda que esta possa existir como possibilidade da sua negação.

A consideração clássica da arte com origem no Renascimento, considera a habilidade do artista como característica da obra. O artista era por ordem da natureza, ou do esforço na ordem da natureza, alguém hábil. O séc. XVIII, institui a primeira “fissura” neste corpo do entendimento artístico quando as Belas-Artes adoptam a sensibilidade artística como a principal (ou das principais) característica da obra. O conceito de habilidade artística desloca-se para o lado do sensível. O que até então era a representação da eficácia, através do operar técnico, aproximando mimeticamente o objecto representado da realidade, passa a ser tecnicamente a representação do sensível através do modo sensorial da representação.

O séc. XIX, através da ruptura técnica virá, novamente questionar o entendimento do artístico. Segundo Carlo Argan, o problema da arte, ou melhor o problema do objecto da arte, é um problema de regra (gestualidade) na relação arte-sociedade. (Argan, 2003: 65). A questão da arte constitui-se emblematicamente problematizada, no séc. XIX, quando o objecto deixa de responder à regra da manualidade para poder ser, por alternativa, mecânico.

Até ao final do séc. XIX o objecto ainda que fruto da ideia era mediatizado por um corpo ao qual a ideia pertencia. O corpo da ideia e da coisa-matéria era, indiscutivelmente, o mesmo. O artista, simultaneamente, idealizava e produzia a obra.

A partir do séc. XIX esta circunstância é posta progressivamente em dúvida e posteriormente negada. A coisa matéria (= objecto da arte) passará a poder ser proveniente de um corpo diferente daquele que pensa a ideia (matéria da arte). Os objectos da arte passam a poder representar a ideia sem que necessariamente tenham que ser produzidos fisicamente pelo sujeito da ideia. Pensemos, por exemplo, no paradigma duchampiano cujo objecto urinol

transformado em “*Fontana*” tornou possível a apropriação do artístico. Desde o início do séc. XX que o projecto artístico passa a ser iminentemente intelectual cuja regra já não é construtiva. Considerado o problema como finalidade do desenho, passemos então à consideração da sua decifração.

Considerando que as ideias derivam e se organizam através da palavra (texto) e que a sua tradução nas artes visuais é simbólica e visiva, poderemos então perguntar:

1. poderá o desenho, como grafia simbólica, configurar as ideias estéticas?

será que:

2. a conjugação – disjunção é o modo ontológico de operar do desenho?

resultando em:

3. consciente a ideia e “inconsciente” o objecto?

Segundo Walter Benjamin, a ideia é do foro da linguagem, “ela é aquele momento da essência da palavra em que a palavra é nome”, o que faz com que o método próprio da filosofia seja o de tornar a reconhecer as palavras como nomes, devolvendo-lhes o seu carácter simbólico.

(Benjamin in Molder, 1999: 94). Neste sentido, palavra e desenho não se distanciam. O desenho propicia o retorno ao carácter simbólico da nomeação através da essência da ideia.

O desenho enquanto representação da ideia contém em si a imagem do mundo, ainda que esta não seja uma tarefa sua. É indiferente pensar-se que a representação do mundo se possa dar no desenho, porque “a representação do mundo resulta da mobilidade das ideias, que surgem sem lugar, sem destino, ou mesmo sem percurso determinado, na eterna recuperação do memorável lugar.”⁹⁷ (Leibniz in Molder: 95). Como já referido, as ideias não são deduzidas umas das outras segundo uma sucessão em cadeia, em que o antecedente determina o seguinte. O percurso das ideias não é determinado por uma lógica conduzida e previsível. Isto não quer dizer que elas não possam conhecer, ao longo do tempo, expressões diferentes ou similares do seu desenvolvimento. Ambas os casos, semelhança e diferença, concorrem para a significação da sua origem embora nunca completamente decifrada e apaziguada.

Esta consideração, proposta por W. Benjamin, está implicada na teoria aristotélica em que a forma natural é aquela que cessa o seu movimento de transformação: “a (tragédia) pouco a pouco foi evoluindo, à medida que desenvolvia tudo o que nela se manifestava até que, passadas muitas transformações, a tragédia se deteve logo que atingiu a sua forma natural.” (Saussure in aut-aut 321-322, 2004: 93). Ou seja, também o desenho como meio poderá existir em movimento no *ser* das ideias até à sua fixação em ser natural do desenho.

Assim, a origem não corresponde ao momento inicial através da compreensão linear dos factos, mas relaciona-se, sim, com a finalidade do processo transformativo. Para W. Benjamin, origem é processo auxiliado pelos conceitos de restauração e inacabado (Benjamin in Molder, 1999: 100), expressão só possível através da manifestação de representações descontínuas nas quais o desenho se inclui. Espaços de penumbra onde a luz se revela mais intensa. Neste sentido a clarividência da ideia emerge da penumbra. No caso do desenho este irrompe no suporte surgindo como ideia – a marca do lápis revelando a ideia.

O efeito visível torna-se inteligível. A ideia (re)conhece-se através do signo gráfico. Deste modo, o *desenho-matéria* é “desprezado”, enquanto a ideia é claramente revelada. A revelação da ideia é inversamente proporcional à importância da matéria de que se constitui o desenho. Neste sentido, o desenho é produzido para operar a sua própria negação. Os modelos do desenho não

poderão existir fixos, dependerão sim da percepção *palpitante* da realidade, das alternativas entre sucesso e insucesso, capazes de conversões díspares e múltiplas.

Segundo Giorgio Agamben a imaginação é uma descoberta da filosofia medieval cujo limiar crítico se encontra em Averroes que considera a possibilidade de conjugação do intelecto comum e indivíduos singulares. Os indivíduos conjugar-se-iam com o intelecto único através dos fantasmas que se encontram nos sentidos e em particular na virtude e na memória. Como explica Agamben,

“a imaginação é posta numa condição de sentido decisivo (determinante), no vértice da alma individual, no limite entre corpóreo e incorpóreo, individual e comum, sensação e pensamento. Desta maneira, a imaginação - e não o intelecto - é o princípio que define a espécie humana.” (Agamben in *aut-aut*. 321-322, 2004: 66)

O sentido interno originaria o valor imaginativo e a memória. No entanto, esta afirmação é contraditória com a ideia de que o conhecimento humano seria conhecimento colectivo. O pensamento tornar-se-ia possível, apenas, como momento em que ainda não se pensa. A imagem seria o resultado de um pensamento que não pensa, um objecto irreal, exposto e em risco no horizonte da representação da ausência. A imaginação representaria aquilo que é ausente, a falta, uma espécie de possibilidade de existência compatível com o que está em perda no horizonte da acção do indivíduo.

Já Dante definia o homem não a partir do pensamento, mas como a possibilidade de pensar. Esta só pode ser referida em relação ao colectivo e à história, como resultado de um tempo e espaço particular, não em relação ao indivíduo singular. Ainda segundo Agamben, quer as imagens warburgianas quer as imagens benjaminianas, resultam de ligações (cruzamentos) que correspondem a um tempo potencialmente instantâneo ou “cristalizado” entre corpo e ausência corpórea (individual e colectivo), manifestando-se através da evocação do outro. A ocorrência das imagens warburgianas que se *re-produzem* historicamente são a evocação do pensamento através do não pensar histórico, sucedâneo de causa-efeito, compatíveis com o princípio benjaminiano de imagem *viva*, elemento decisivamente histórico de entidade ligada ao acontecimento em que as imagens têm a possibilidade de se encontrarem e de se perderem. Como relembra Agamben, através das palavras de Warburg, “a observação do céu é a graça e maldição do homem”, na medida em que as imagens observadas pelo homem cristalizam-se, tornando-se espectros, escravizando o homem e das quais ele tem necessidade de se libertar.

“A história da humanidade é sempre história de fantasmas e de imagens, porque é na imaginação que se dá a recomposição dialéctica fracturante ente individual e impessoal, múltiplo e único, sensível e inteligível. As imagens são o que sobra, a traça daquilo que os homens que nos antecederão esperaram e desejaram, temeram e transformaram.” (Agamben in *aut-aut*, 321-322, 2004: 67)

É esta espécie de eterno retorno, de inevitável recomeço, de desejo de uma imaginação “maior” (que a precedente) que as imagens nos falam. É a impossibilidade com o seu encontro que faz delas a possibilidade do que há-de vir transformando a história em acontecimento.

a historiografia warburgiana é a tradição e a memória das imagens e ao mesmo tempo a tentativa da humanidade de se libertar delas para alcançar, para além do “intervalo” entre prática mítico-religiosa e signo puro, o espaço da imaginação já sem imagens.” (Agamben in *aut-aut*, 321-322, 2004: 67)

A passagem significativa do objecto pela história é feita cerebralmente através dos sentidos. Para Deleuze aquilo que Bacon pinta na tela é o corpo, “não representado como objecto, mas vivido como afecto.” Trata-se de uma *lógica da sensação*, daquilo que se experimenta como facto da figuração e não como objecto da representação. Por sua vez Bacon fala da pintura de Cézanne do seguinte modo: “(...) é uma pintura que te toca directamente o sistema nervoso (...)”. (Bacon in Deleuze, 1995: 86).

Quer a escolha “temática” da paisagem e da natureza morta em Cézanne, quer o retrato em Bacon, determinam uma incursão pela sensação através de temperamentos evidentemente diferentes. Como explica Deleuze acerca de Bacon “a forma que se refere à sensação (Figura) é contrária à forma que se refere ao objecto que deve representar (figuração).” (Deleuze, 1995: 86). Existe, desde logo, uma diferenciação entre Figura e figuração. A primeira (a) apresenta a arte, a segunda representa o objecto artístico. Assim, a ordem da sensação implica uma mobilidade comunicativa que se estabelece a diferentes níveis e que não poderá ser fixada, mas sempre re-interpretada.

A obra é um agente de deformação insistente, capaz de mutações constantes. As deformações-geometrias de Cézanne explicam este facto, não se fixando na imagem-representada da figuração. Deleuze prossegue referindo o nível profundo da sensação capaz de organizar visivamente (ou audivelmente) as formas, proporcionando a construção pictórica (ou musical) através do ritmo. Tal construção corresponde a uma lógica não racional nem cerebral.

“ A finalidade é a relação entre ritmo e sensação, o qual determina os níveis e campos que cada sensação atravessa. Cézanne, diz-se, foi aquele que pela primeira vez imprimiu um ritmo vital na sensação visiva (...). É possível que o mundo artificial e fechado de Bacon confirme o mesmo movimento vital da Natureza de Cézanne?” (Deleuze, 1995: 100)

Quando Bacon declara acerca da oposição simultânea entre pessimismo cerebral e optimismo nervoso, referindo-se à sua própria existência e ao seu modo de produção pictórico, não é apenas um jogo mas o “temperamento” do autor que está em causa. Aquilo que Deleuze refere como: “ ser figurativamente pessimista, mas figuralmente optimista; eis a fórmula de Bacon.” (Deleuze, 1995: 101).

Através dos sentidos a unidade do ritmo afunda-se no caos tornando-se potência visiva (ou outra). Essa unidade não corresponde a uma determinação representativa, pelo contrário, manifesta-se como figura de um corpo. Um corpo como unidade paradoxal para além da sua representação orgânica enquanto somatório de órgãos, manifestando-se como corpo sem órgãos.⁹⁸

Este processo de sublimação da figura, permitiria à pintura libertar a presença subjacente à representação mostrando a presença da pura Figura. Deleuze refere o processo como histeria,

⁹⁸ A este propósito ver a obra de Gilles Deleuze, *Capitalismo e esquizofrenia*, cujo pensamento é central na obra deste autor.

não a do pintor (autor da obra) mas a da pintura. Afirma que “ Com a pintura a histeria torna-se arte. Ou, talvez, com o pintor a histeria torna-se pintura”, não a histeria do pintor, mas a histeria da pintura. A pintura transforma então o pessimismo cerebral em optimismo nervoso num processo de transmutação histórico, de presença directa do corpo sem controle dos órgãos. O olho já não é fixo, transforma-se em órgão polivalente e transitório de referência visiva libertando a pintura da representação, tornando-a Figura enquanto pura presença. (Deleuze, 1995: 113). A consideração de Deleuze acerca da pintura de Bacon poderá ser extensível à arte depois do modernismo ou, pelo menos, a uma arte que persegue a “explicação” para o seu acontecer. O desenho, em particular, considerado como a prática artística que mais próximo estará do corpo como manifestação e medium, corresponde integralmente à manifestação da lógica da sensação de que fala Deleuze. O desenho como modalidade expressiva, através das marcas gráficas, não representa o vivido mas regista o facto. O que resta como imagem sobre o suporte é o corpo, não como representação do objecto, mas sim o que é experimentado como afecto. Porque o sentir é contraditório na essência a existência do objecto da arte é também alternância, imanência do facto não conciliatório, determinado por rupturas, expressões *únicas*, percursos que se abrem ou fecham. Um querer que se revela no seio da multiplicidade dos factos existentes, como a procura simbólica da liberdade do homem que permanece como inevitável conflito.

3.1.2 técnicas e modos

O aspecto gráfico, a inscrição, é a realidade física do desenho. Dela participam gestos, diferenciações, múltiplos modos de acção. A grafia supõe uma aprendizagem técnica relacionada com os materiais e modos de representação.

Com o modernismo, os modos gráficos apre(e)ndidos e realizados no desenho passam a constituir-se como um valor em si.¹ O *aspecto* gráfico passa a protagonista da acção instituindo-se como referente da mesma.

Reagindo à proliferação do decorativo, representado na arte nos finais do séc. XIX, o modernismo e a acção do desenho, tendencialmente minimalista, deixam a descoberto a superfície do objecto. O lugar simbólico da representação deixa de ser impulsionado pelo desejo de visibilidade passando os signos gráficos a traduzir o inevitável, o essencial, a contingência da acção gráfica. Ao manifestarem a sua existência, os signos gráficos participam da integração na ordem simbólica. Eles manifestam o sintoma como expressão de procura de verdade do sujeito, “*ligado*” à ordem simbólica da qual participa. No entanto, a participação dos objectos da arte na existência simbólica parece ser cada vez mais frágil podendo, talvez, ser referida pelo que Žižek classifica como a «ex-sistência», o que escapa à ordenação simbólica da realidade.

Estes objectos manifestam o seu núcleo central como resistente à simbolização cuja penetração não poderá ser corrompida pela interpretação. Assim, o *sinthome* “perpetua a impossibilidade de ser interpretado”, “sinthome é o núcleo de gozo que simultaneamente nos atrai e nos repele.” (Žižek, 2000: 224).

¹ O *abstraccionismo* representa o deslumbramento técnico do início do séc. XX onde no desenho e, na arte, de um modo geral, os elementos gráficos são tomados como um fim em si.

O *derrube simbólico* de que fala Žižek, num processo que foi de intromissão até ao limite do real na realidade, é representado pela pintura de Mark Rothko como conquista da mancha negra central num percurso de ocupação do quadro. Como se a tensão entre figura e fundo se apoderasse da obra “dispensando” progressivamente o autor dela.

“Nos fins da década de 1960, a vivacidade dos vermelhos e amarelos das telas deste artista vão sendo progressivamente substituídas pela oposição mínima entre preto e cinzento (...). Nas telas imediatamente anteriores à sua morte, a tensão mínima entre negro e cinzento converte-se pela última vez em conflito ardente entre vermelhos e amarelos ardentes, dando testemunho de uma desesperada tentativa final de redenção e, confirmando, ao mesmo tempo e de modo inequívoco a iminência do fim.” (Žižek, 2000: 40)

O sintoma já não é *disfarçado* pela grafia, mas ele próprio é (re)presentado na grafia, até à perda da importância desta enquanto questão técnica.

As questões de ordem técnica que informavam, internamente, as imagens na época das vanguardas, tornaram-se superficiais, em relação à intencionalidade da obra como valor de representação. Ou seja, o que passa a ser *dominante* a partir da segunda metade do séc. XX é a qualificação da representação numa progressão até ao virtual.

O significado da técnica no advento desta, ou seja, a leitura que se fazia da obra até meados do séc. XX, através da resolução técnica, é hoje resultado de cruzamentos múltiplos.

Segundo Lersundi,

“Questões como a gama de valores ou diferentes elementos gráficos, como a forma da pincelada, que antes nos conduziam na composição da imagem gráfica, são agora, secundários em relação ao que significa essa imagem, já que agora é a *ideia* da representação que define a convenção. E esta ideia apresenta-se, quer no que respeita a sua representação quer fora dela, como se tivesse uma relação antes de mais teórica em vez de constituinte.

Segundo esta posição haveria pouco que dizer sobre a técnica, conviria certamente considerar, por exemplo, questões como o aparecimento da imagem ou a forma que adquire o traço ou a mancha, considerando o aspecto quase destrutivo, de negação, que frequentemente comunicam os desenhos da actualidade. Serão questões relacionadas com a intenção mais do que com a técnica gráfica.” (Lersundi, 2001: 26)

Lersundi, considera a impossibilidade de reconhecimento técnico do desenho através da imagem que lhe dá corpo.

A negação como apropriação material é hoje um dado relacionado com a intenção da obra. Através da intencionalidade da memória teremos inevitavelmente de reconhecer a obra como apropriação. As ideias através da memória serão apropriações e nesse sentido o falso pudor da pretensa originalidade da obra resulta comprometido.

“Ao grafismo chamaríamos agora mais apropriadamente, matéria, o que evidencia a distância que nos separa do desenho clássico, cuja matéria era a adequação do aspecto gráfico à representação.

Deste modo, indagar sobre a técnica pode ajudar-nos pouco no acesso ao desenho já que, como antes o olhar entrava na representação e se movia no seu interior (quer dizer, não existia distância entre si e a representação), agora, necessariamente, há-de mover-se pela sua superfície, pelo seu exterior, desde o conhecimento relativo dessa representação e a necessidade, sem dúvida, de ter uma determinada informação, suficiente, sobre essa forma de representação.

Assim, o gráfico converte-se agora, no mais evidente, no mais aparente, porque é o mais exterior e porque aparece separado do seu significado pelo olhar contemporâneo que é sempre em maior ou menor grau irónico, quer dizer, que já não pode deixar de romper. Paradoxalmente, o protagonismo formal do grafismo terminou, reduzindo-o a um papel de signo muito diferente do sistema de representação clássico.

Agora, o grafismo actua mais como sinalização que, inclusivamente na representação ilusionista, se relaciona com o signo; é mais uma marca que assinala a direcção do significado do que *uma forma de fazer*, problemática esta última, que agora tende a ser interpretada como artesanal, o que deve ser traduzido, definitivamente, como relativamente prescindível.” (Lersundi, 2001: 28)

No início do séc. XX, o desenho ao abandonar a manualidade como modo de fazer clássico pareceu apostado na crença técnica, quer tentando relacionar a grafia com o signo quer introduzindo procedimentos técnicos alternativos – *terapias de substituição* – como pode ser a fotografia.

No final do séc. XX, com a consumação do pós-industrial, a crença técnica deu lugar à crença tecnológica agravando a crise da manualidade e, neste caso, já não é posta em causa a expressão do fazer mas o próprio fazer. Este passará a estar comprometido com o despojamento (lúdico?) no compromisso com a descoberta. Neste sentido a acção de desenhar é terreno fértil porque, recorrentemente, o desenho sempre foi lugar de partida, lugar de compromisso mínimo, adequação técnica de origem elementar. O desenho recria, portanto, a acção de ver, distante da passividade do olhar. Ao ser acção, pensamento activo convertido em objecto, participa na transformação do indivíduo através do objecto criado.

O exemplo de Joseph Beuys, como modelo de negação do *clássico*, dismantelando as fronteiras entre as classificações artísticas demonstra que o desenho actua como vínculo entre as acções que abarcam e os seus projectos.

“Só posso dizer que se não tivesse feito essa grande quantidade de desenhos, também não poderia ter feito o trabalho político. Creio também que estaria dando voltas à cabeça a conceitos totalmente errados se não tivesse feito esse trabalho. Continuo a considerar estes desenhos como uma das coisas mais importantes que fiz, pois todos esses ensaios ou experiências com o desenho constituem para mim um material imensamente valioso. Quando agora vejo desenhos, já certamente antigos, penso: isto não está feito, isto não está realizado, isto não está nem sequer tocado. Aí dentro há uma enorme quantidade de coisas. Ou seja, para mim este é um elemento de importância vital.” (Beuys in (AA.VV.) *Beuys vor Beuys*, 1990: 83)

O carácter íntimo do desenho como o nível mais *“elementar”* da comunicação inter-subjectiva, faz com que este possa ser o momento subjacente da obra, o objecto estético por excelência, onde a revelação acontece.

Como campo de provas o desenho privilegia o apontamento, o momento fugaz, o irrepresentável, como aproximação ao ideal, ao infinitesimal «abrir e fechar dos olhos» de que fala Walter Benjamin. Contrariamente à representação clássica que privilegia o carácter eterno, o desenho contemporâneo esforça-se por representar o momento.¹⁰⁰ A prática do desenho pressupõe a condição de alternância pela convicção de que o desenho estará em permanente relação com a imagem produzida que o transforma.

“Essa condição de «menos que nunca» do desenho, liberta-o e expõe-no ao abismo da sua própria essência, ao fim e ao cabo, parece que o desenho não é o produto de uma época particular, como poderá sê-lo a pintura a óleo, pelo contrário, até agora acompanhou todo o tipo de cultura.”
(Lersundi, 2001: 56)

Se é verdade que o acto de desenhar se perpetua através do tempo cultural, naturalmente, o modo de ver não terá sido sempre o mesmo. O modo como *desenhamos* os objectos que vemos depende da nossa capacidade para os interpretar e traduzir. As circunstâncias da ideia e do fazer, relativizadas pela informação que temos, quer teórica relativa à ideia, quer prática dependente do relacionamento com os materiais, instrumentos e produtos, supõem condicionamentos do ver. Teremos visto sempre da mesma maneira? Certamente que não.

“A tradição académica ocidental, baseada na alfabetização e na perspectiva, impôs ao olho um modo linear de ver o mundo. Enquanto o olho funciona deixando entrar a luz e a cor que vem de fora, a linha e a forma derivam de noções influenciadas pelo que sabemos, são, pois, projectadas *para fora* do olho para o mundo... O que *vemos* está pré-condicionado pelo que *vimos* no passado, pelo que o conhecimento do nome das coisas nos prepara para ver as coisas novas.” (Shlian in Lersundi, 1991: 173)

O aspecto manual do desenho representa o corpo do mesmo.

“O modo panfletário de desenhar, já não têm intenção *artística* mas apenas a intenção de comunicar uma mensagem *como tal*, tem uma interpretação tanto ideológica como formal. Quanto mais casual parece o grafismo mais adequado resulta como aspecto manual do desenho.”
(Lersundi, 2001: 59)

No entanto, nem sempre o corpo é representado linearmente. Recordemos C. G. Jung, quando diz,

“O corpo é um companheiro suspeito porque produz coisas que nos desagradam e constitui a personificação da sombra do ego. De certo modo, o corpo é uma espécie de esqueleto dentro do armário do qual todos desejam desembaraçar-se.” (Jung in Lersundi, 2001: 65)

¹⁰⁰ Eventualmente pela convicção de que alguns deles possam coincidir com a eternidade...

A aprendizagem técnica relaciona-se com a apreensão do gesto.¹⁰¹ Consequentemente, no caso ocidental, o sistema académico instruiu num determinado modo gestual. Com o final das academias e a posterior ordem moderna, vemos ser atribuído ao gesto valor de eficácia tanto maior quanto a regra que o instaura permanece oculta.

Ao inverter a ordem de valores, o modernismo não liberta o gesto mas, pelo contrário, privilegiando a sua revelação formal faz com que ele permaneça refém da sua ocultação técnica. Deste modo é revalidada a originalidade, a diferenciação e singularidade tão desejada e perseguida no mundo ocidental. A originalidade no desenho, manifestando-se como sintoma (da arte), não poderá ser apenas traduzida pelo desejo simbólico mas sim, como refere Žižek, “algo deve continuar sem se tornar simbólico, algo deve permanecer sem ser palavra.”¹⁰² Tratar-se-á, pois, do modo enfático da pergunta: o gesto criativo participa do pensamento intuitivo? À pergunta desejaríamos acrescentar a experiência descrita por David Bohm e David Peat. Através dela poderemos concluir que o gesto criativo, ou seja, a apetência para o encontro com o não conhecido, não depende do desejo, mas manifesta-se como desígnio (de origem); no percurso da sua realização conta pouco ou nada com acções “comandadas” de fora através da punição ou recompensa.

“Numa experiência facultou-se a chimpanzés telas e pincéis e estes logo se puseram a executar equilibradas formas de cor que, de algum modo, recordavam formas de arte moderna, como o expressionismo abstracto. A questão mais significativa desta experiência foi que os animais interessaram-se de tal modo pela pintura e esta absorveu-os de tal maneira que já não mostravam demasiado interesse pela comida, sexo e outras actividades que normalmente os ocuparia. Juntaram-se outras experiências mostrando resultados semelhantes para outros primatas. Quando se facultou pintura a crianças muito pequenas, o seu comportamento é muito parecido com o dos chimpanzés. (...) Numa fase posterior da experiência, Morris foi recompensar os chimpanzés por terem feito as pinturas. Depressa o trabalho destes começou a degenerar, até que começaram a executar apenas o mínimo que satisfizesse o autor da experiência. Pode-se observar um comportamento similar nas crianças, quando tomam “consciência” do tipo de desenho que se “espera” que façam.” (Bohm, in Lersundi, 2001: 59)

Esta experiência confronta-nos com a importância do valor do desejo, como (con)formador do objecto, na produção de imagens. Nela o desejo parece independente da produção do objecto não dependendo dele a capacidade ou qualidade do mesmo. O maior envolvimento dos primatas com a produção das imagens só é autêntica (aparentemente total) enquanto a exclusividade da *coisa* produzida se mantém, ao ponto de parecer que eles poderão fazê-las substitutos de outras funções vitais, logo que o real vem acompanhado pelo *outro* que comunica simbolicamente com os chimpanzés, estes “*perdem-se*” na troca simbólica começando a produzir em função dessa troca. Neste caso, o que parece ser evidente é que as imagens iniciais são o resultado físico do sintoma que se manifesta na acção.

¹⁰¹ A história de arte ao fornecer-nos exemplos: a atribuição de uma obra a um determinado autor faz-se, primordialmente, através da análise da forma gestual. A autoria é relacionada com o gesto do mesmo modo que a falsificação se faz imitando o gesto do autor. Daí ser também muito mais fácil a cópia de autores antigos do que contemporâneos uma vez que é mais simples copiar o gesto dos primeiros.

¹⁰² sintoma: uma certa formulação que só existe porque o sujeito ignora alguma verdade sobre si mesmo; quando o significado desta verdade se integra no universo simbólico do sujeito, o sintoma dissolve-se.

A *forma-pensamento* do desenho de que fala Purini revelava-se, enquanto poética individual, na forma do esquisso. Neste caso, o esquisso é o que resta do desenho *histórico* como prática reveladora do *sintoma-desenho*. Para Franco Purini, “O esquisso é o ADN de uma inteira cidade, de um inteiro edifício.” (Purini, 1996: 42). No entanto, através da comparação de Purini, gostaríamos de acrescentar o comentário de Jacques Testard como salvaguarda da ideia de que “a identidade não está no ADN, mas no aleatório de que se constrói cada ser vivo.” (Testard in *Le Monde Diplomatique*, nº49, 2003: 24-25). No caso do desenho, o esquisso como ADN do projecto faculta a possibilidade não determinada do crescimento e desenvolvimento projectual. O esquisso como forma sintomática da representação, levará o autor a encontrar novas formas de representação que possibilitam o encontro com o novo. De outro modo, escapar ao sintoma não poderá ser alienar-se disciplinarmente?

No conselho de Purini,

“apreendereis depressa que quando vos surge uma ideia paradoxalmente não deveis pensar. Quando apenas formulada, se se pensa demasiado, corre-se o risco de a matar. Ocorre acantoná-la - aparentemente - de maneira a que ela própria, no seio da consciência, da parte desta que resta na sombra, cresça e se consolide. Na realidade, esta entidade não é ainda uma ideia mas a **vontade de uma ideia.**”¹⁰³ (Purini, 1996: 41)

continuando,

“a ideia deve ser encontrada e depois fixada através de uma série de voltas concêntricas vagueando com grande paciência nos territórios acidentais da invenção.” A paciência, de que fala Purini referindo-se a Corbusier, “exprime o respeito e, talvez mesmo, o temor por uma ideia que resiste à revelação. O acto mágico, sacro até, do traçar, do rápido atravessar do sinal que canaliza, num instante, a energia compreendida num tempo às vezes longo e austero.” (Purini, 1996: 42)

O carácter sequencial do esquisso como entidade inicial do desenho através do qual progredia o projecto, é hoje um modo ingénuo da sua compreensão; pelo contrário, o esquisso vê o seu campo alargado quer temporal quer espacialmente, como revelador de um complexo paradigma. Por exemplo, a persuasão do detalhe alcançada muito rapidamente pelo computador (numa fase inicial do projecto, p. ex.) poderá tornar-se eficaz se revalidada, simultaneamente, pelo esquisso, sobretudo quando se trata da necessidade de comunicar dentro de uma equipa de trabalho. Neste sentido, a organização, os tempos e os modos do desenho deverão também ser reavaliados, quer do ponto de vista interno, como instrumento ao serviço do projecto, quer do ponto de vista externo, avaliando a sua “histórica” disciplinar. Disto esperamos tratar na segunda parte deste trabalho.

¹⁰³ Bold, no texto.

3.2. desenho como intenção ↔ *projecto*

Renato Parneno define do seguinte modo a diferença entre desenho e *projecto*, “o desenho é a procura da identidade do objecto através da identidade do sujeito. O *projecto* é a procura de identidade do objecto através das formas institucionais da representação.” (Parneno, 1984-1990: 56).

Certamente não poderemos pensar na primeira frase como presença exclusiva e integral da existência volitiva do sujeito, ou seja, o desenho não poderá ser reduzido à acção inocente do desejo do sujeito. Este é hoje *contaminado*, e é do resultado dessa *contaminação* que nasce o desenho. Pretendê-lo “limpo” será truque da imagem.

Na segunda afirmação estará naturalmente incluída a representação como modo institucional de aceder à acção de desenhar. O problema da representação será, sobretudo, um problema da cultura da representação mais uma vez um problema de *contaminação*. Para culturas “nativas”, ou para as crianças, o problema da representação não se põe. A acção de representar é para elas uma actividade lúdica e directa. Tal não se verifica se considerarmos níveis de consciencialização mais ‘elevados’ já que a dificuldade de fazer coincidir a representação subjectiva do mundo com o mundo em si é irresolúvel. O desenho enquanto representação é mediador da conflitualidade entre a subjectividade do sujeito e a realidade do mundo através das suas formas históricas. As convenções técnicas da representação testemunham esta realidade. Por exemplo, a perspectiva deforma o objecto considerado espacialmente; retratado como visualização normalizada, referido a um horizonte que lhe traz sentido, mesmo sem ter correspondência com medidas comensuráveis. A *forma-pensamento* do desenho eminentemente tridimensional é, normalmente, executada na bidimensionalidade do suporte, facto que promove o aparecimento das “convenções” da representação. A necessidade de superar a tridimensionalidade através de um objecto bidimensional levou à criação de modelos de representação como a perspectiva e outros modelos convencionais.

A necessidade do humano em mover-se no espaço tridimensional e em criar a representação tridimensional é um acto de origem não reportado ao espaço histórico renascentista. A própria noção de espaço bidimensional é uma abstracção. Qualquer entidade, por infinitesimal que seja, não pode subtrair-se ao carácter tridimensional. Isto não impedirá as noções “alternativas” de espaço ao longo da História. Vejamos o espaço infinito na cultura cenográfica do séc. XVI; o espaço simbólico e analítico com o Cubismo, no início do séc. XX; ou os espaços de ambiência construída, com o Construtivismo. O espaço psíquico com Freud e o surrealismo; ou o espaço “neuronal”, fragmentado, promovido por “impulsos” na contemporaneidade.

Por sua vez, a perspectiva axonométrica coloca o objecto representado na dimensão de pura medida excluindo relações de deformação do objecto. Daqui deriva que, no caso da perspectiva, o objecto é *representado por alguém*, enquanto que na axonometria o próprio objecto é de qualquer modo *autorepresentado*.” (Parneno, 1984-1990: 58). A percepção como forma de ver é traduzida convencionalmente pela geometria na representação. Só aquilo que é percebido é reconhecido como existente e, portanto, susceptível de ser comunicado. Através da geometria é possível *con-formar* o existente, consolidando-o para além da simples *aparência do ser*. Neste caso, dos seguintes modos:

1. *geométrico-perceptivo* – existe antes da percepção como sustentação do conhecimento;

2. *geometria-ciência* – descrição das leis intrínsecas da forma;
3. *percepção-modelo* – pela qual a imagem pode adquirir significado de realidade.

Por exemplo, a conformação de um espaço através das regras da representação perspectíca evocam um modelo cognitivo em correspondência com a deformação visual, logo distante da verdade. O que atesta acerca da convencionalidade dos modelos cognitivos na apreciação métrica e morfológica da realidade observada.

“É importante assinalar que é a geometria a configurar os suportes tridimensionais dos modelos conhecidos e é sempre ela a produzir as percepções que os representam, enquanto que é a percepção a indicar de que modo as imagens obtidas comunicam a informação. Neste processo, não é nunca a realidade a ser representada, mas somente o seu modelo, quer dizer, apenas o conjunto das características que, intuitivamente ou deliberadamente, são seleccionadas e destinadas a ser signo (marca). Apenas a hipótese de descrição do fenómeno, ou seja, o seu modelo interpretativo, fará parte da representação.” (Monte, 2006: 9)

Neste sentido a capacidade de medir como forma cognitiva de representação do mundo, é uma referência apartada do todo. A percepção do espaço existe através do *percurso*, ou seja, dentro de territórios definidos por fronteiras. Medir é, assim, um artifício próprio da natureza do desenho. Faz parte do acto de percepção, como natureza construída, da aferição da ideia e da validação da acção. A operação de medir é ainda substantivada pelo desejo de *clarificação* do mundo, por isso medir implica a matéria considerada em três graus:

1. como entidade abstracta do conceito;
2. em relação a uma determinada matéria associada a outras medidas;
3. em relação à *medida-matéria* que proporciona o aparecimento da forma.

Este último será, certamente, o lugar privilegiado do desenho para o design. A medida será, pois, a comparação feita pela fragmentação do todo na aferição de uma unidade referida às partes. Poderão medir-se grandezas contínuas ou descontínuas evocando sempre territórios fechados. As relações são aritméticas de igualdade e desigualdade. A medida compara aritmeticamente, pela referência à unidade comensurável, restabelecendo uma nova comparação, referenciando a unidade na análise de um termo e outro.

Como modo de aferição, Carl Schmitt, refere do seguinte modo a perspectiva,

“A pintura do renascentista elimina o espaço da pintura gótica medieval; os pintores põem agora os homens e coisas pintados por eles num espaço que fornece perspectivamente uma profundidade vazia. (...) Que os pintores vejam agora de modo diferente, que o seu olhar se tenha modificado, é para nós muito significativo. Os grandes pintores não são apenas gente que nos mostram algo de belo. A arte é um grau histórico da consciência do espaço, e o pintor efectivo é um homem que vê os homens e as coisas de uma forma melhor e mais correcta que outros homens; mais correcta, sobretudo, no sentido da efectividade histórica do seu próprio tempo.” (Schmitt, 2008: 68)

Para Schmitt o acto de representação é determinado pelo entendimento conflitual da história, o entendimento do espaço perspectíco é referido como exemplo da “revolução espacial”¹⁰⁴

¹⁰⁴ Expressão do autor.

renascentista. O homem renascentista, ao tomar consciência do vazio constituinte do espaço procura a sua representação colocando nesse espaço vazio as suas personagens. A “invenção” da perspectiva nascerá pois da “necessidade” da nova representação do mundo, contrariando a representação medieval onde o espaço figurava como resultado da relação/movimento entre personagens e coisas.

Em qualquer dos casos, o desenho permanece como experiência da acção do corpo no espaço da representação. Como a matéria, que dá sentido ao vazio que constitui a sua envolvência. Como herança vanguardista, o desenho admite diferentes existências, através de múltiplas experiências, como prática desestabilizadora de valores adquiridos. A (a)presentação parcelar do desenho é um acto de alternância que possibilitará a aparição incerta do objecto-desenho como signo/marca do desejo.

O pensamento do projecto de design não deriva, exclusivamente, do pensamento verbal. A palavra no pensamento do projecto explicita o conceito, mas é impotente na tradução integral da ideia. A palavra pode ser um instrumento de aproximação à ideia mas não veicula a ideia no pensamento projectual, pelo menos, quando este é iminentemente visual. O pensamento projectual é, por isso, muito mais ligado ao mundo das imagens do que ao da palavra. As categorias abstractas do projecto são, tal como para o mundo das imagens, a medida, o ritmo, a hierarquia, a ordem, a proporção, o posicionamento; categorias que ao hierarquizarem-se tomam sentidos e direcções diferentes ao qual chamamos representação. Assim, a memória operativa do projecto em design é, por natureza, visiva. E sendo memória visiva, «recordação visiva» a «coisa» transforma-se, no plano bidimensional, em imagens mentais, representações, que se inscrevem na vasta história do desenho. Mas o desenho é também lugar de pensamento disciplinar ao ser simultaneamente objecto e sujeito, poderá ser o “núcleo genético do processo formativo” do objecto de design. Neste sentido, o pensamento do design, através do desenho, é inscrito no objecto e reconhecido neste como pre-existente à sua revelação.

Recordamos aqui a sugestão de Renato Partenope sobre a,

“dupla memória genética de uma obra¹⁰⁵ entendida como o registo do nascimento de uma ideia que é já consciente de si mesma e portanto dotada de, pelo menos, uma microhistória mas, sobretudo, recorda-nos que ocorre criar a consciência da primazia do desenho «nativo», o desenho da «aparição» das formas, contra o desenho «programado», o desenho «projectado», no interior daquela difícil viagem a qual, no fim de contas, consiste na procura do objecto.”
(Partenope, 1984-1990: 63)

e, continua, referindo a importância do desenho que configura o objecto,

“no percurso ao longo da «linha de sombra» que esconde o surgir do projecto da obscuridade dos pensamentos indistintos, envolvidos em indecisões, até à «clarté» da forma, até à essência das ordenações, à nitidez da linguagem, pode-se de forma credível avistar, ainda que com grande dificuldade, um horizonte de trabalho novo capaz sem dúvida de complicar, mas certamente de trazer mais fascínio à compreensão da separação entre um programa de arquitectura e uma

¹⁰⁵ No caso, ele refere a obra arquitectónica.

«coisa arquitectónica», seja ela só desenhada ou também construída e habitada.” (Partenope, 1984-1990: 64)

Desde a sua origem modernista que o design têm a capacidade de incidir e transformar o mundo, nos seus desejos e expectativas colectivas, através de modelos de intervenção individuais.

A simultaneidade do desenho como *objecto-simulacro*, através da representação projectual do artefacto como desejo colectivo, e do *objecto-desenhado*, através do processo que constrói a ideia – determina o aparecimento do *objecto-signo*, como objecto significante da expressão do designer. O que está em causa é o todo cuja compreensão deriva da parcialidade do objecto através de um processo cujo entendimento não é linear. Por exemplo:

1. para a compreensão da gestalt o todo é mais do que a soma das partes. (Gestalt);
2. no entendimento da semiologia o todo vale pelas partes, as partes dependem do posicionamento no todo (Saussure);
3. por seu lado a hermenêutica considera que para compreender a parte ocorre já uma compreensão preliminar (pré-compreensão) do todo (Vattimo). (Vattimo in Fusco, 2005: 117).

Projectar é, assim, pertencer a uma situação dentro da qual existe o objecto. O termo “projecto” não exprime um modo de interpretação, mas sim um verdadeiro e próprio projecto no sentido “técnico” da palavra. (Fusco, 2005:121). O projecto começa com pré-conceitos que vão sendo substituídos por conceitos que se tornam mais adequados. Como?

Referindo a arbitrariedade que compreende o acto de desenhar.

Tal arbitrariedade do desenho articula os diferentes momentos projectuais na passagem do pré-conceito ao conceito, do geral ao conhecimento específico, *de um fazer indefinido a uma acção delimitada*.

O desenho para o projecto fixa as partes do todo, sendo ele próprio pontualmente o “espelho” do todo. Não é apenas um problema de interpretação, mas constitui-se como uma sucessão de factos fazendo com que exista um *antes* e um *depois* para o projecto. A interpretação não é um acto passivo, mas um momento activo que contribui para a realização – *conformação* – do projecto.

O desenho projectual, enquanto acto de cognição, não respeita a *linearidade dos factos*. Isto é, os momentos projectuais não se encontram descritos sucessivamente através do desenho são, pelo contrário, interpretados descontinuamente. Segundo Renato De Fusco “o projecto é todo um fazer e desfazer até que as partes encontram a conformação com o todo.” (Fusco, 2005: 123).

Deslocado do projecto, há muito que o artístico prescindiu do momento preparatório como lugar de acção manual. Por exemplo, para a pintura o *esboço-prévio* deixou de ser um momento preparatório no acto de pintar. O encontro com a pintura dá-se na resolução de matéria com os *dados da pintura* (que são a não-matéria da pintura). O acto preparatório é incluído na acção de pintar embora não sujeito ao exercício pictórico. Este pode ser representado como “silencioso” e invisível, tornando-se imensamente eficaz na resolução do objecto. A percepção desenvolve-se não apenas *durante* o tempo de execução do objecto, mas como percepção *continuada* que se desenha no próprio carácter do autor.¹⁰⁶ Cremos que esta experiência perceptiva não difere da do designer, em ambos os casos o seu repositório de imagens memoráveis é relevante quer para o acto de projectação do objecto (de design) quer para a construção do objecto (da arte).

¹⁰⁶ Tratar-se-á, pois, da dita “excentricidade” artística (?).

3.2.1. interpretação simbólica

Símbolo é uma palavra de origem grega. O *symbolon* era na origem um dispositivo, um objecto, normalmente um bocado de madeira, que era partido em duas partes e entregue a duas pessoas como testemunho de uma aliança familiar ou de uma relação duradoura. Cada uma das metades (*simbolo*) era capaz de identificar o outro enquanto complemento. A presença de um era a evocação do outro ausente. A ruptura e o carácter dividido são portanto características fundadoras do símbolo capazes de evocar a ausência do outro. O símbolo é uma presença que remete para um outro que está ausente. A presença do símbolo transporta uma carência traumática, um vazio, como matriz estrutural do desejo. No entanto, a ausência que o símbolo instala é parte da mesma presença simbólica. Segundo Maffesoli, em italiano, “a palavra conhecimento (*conoscenza*) deriva etimologicamente da expressão *cum nascere* que significa *nascer com*, ou seja “nascer junto”; consequentemente em cada reconhecimento simbólico está-se a nascer de novo pela descoberta do mundo.” (Maffesoli in Melotti, 2004: 30).

O símbolo representa a identidade própria, como necessidade interna de homogeneidade entre expressão e conteúdo; na representação, o símbolo é signo através de si mesmo.

Os grandes símbolos da história como a cruz, a foice e o martelo, o hino ou a bandeira nacional são configurações de expressão e sentido. Não existem fora do sujeito que lhes pertence, exigem a identificação do outro, só são operantes na medida do seu reconhecimento como tal.¹⁰⁷ Esta será também a mais-valia do símbolo para o design. Fora da dimensão simbólica o objecto de design poderá reduzir-se a objecto de artesanato, tornando-se apenas apelo à memória particularizada de uma produção local.

Até ao romantismo, a presença simbólica dos objectos artísticos apelavam, sobretudo, ao sacro. Na realidade, muitos dos objectos antigos expostos como obras de arte nos museus são objectos cuja proveniência específica evoca a simbologia religiosa. Hoje, deslocados do seu lugar de origem e expostos nos museus, *transferem* o símbolo do plano religioso para um plano social e histórico.¹⁰⁸ Neste caso, o símbolo como signo que *age* capaz de intercâmbio comunicativo é transformado em eficácia simbólica.

O símbolo será a inscrição comunicativa no universo sógnico restringida à eficácia de acção. Ou seja, o símbolo é propiciador de outros símbolos a ele associados enquanto o signo é uma entidade fixa que gera o simulacro.¹⁰⁹ Ora, a fixação da imagem como realidade (tão cara à nossa época) resulta do movimento simbólico. Assim, a passagem de objectos da história da arte a símbolos artísticos, tais como a *Gioconda* ou a *Guernica*, são exemplo da capacidade que o

¹⁰⁷ Para quem desconhecer o significado simbólico destes signos eles não têm qualquer “valor”. Por exemplo, a proibição de queimar a bandeira nacional é emblemático. A bandeira é, nesse caso, símbolo puro, age como se fosse ela própria o território que representa. Não o sendo, não teria sentido a proibição de queimar um bocado de tecido.

¹⁰⁸ Muitas pessoas que visitam os museus estarão incapacitadas de interpretar a narrativa visual que muitas dessas imagens representam (episódios bíblicos, a mitologia, alegorias, ou outras iconografias). No entanto, existe preferencialmente o *receio* do encontro com o *desconhecido* da pintura abstracta, ainda que à luz da interpretação simbólica a arte contemporânea possa ser, maioritariamente, muito menos exigente do que a arte antiga.

¹⁰⁹ Na religião cristã as imagens como representações simbólicas fazem apelo à mobilidade do símbolo já que estas não se pretendem um substituto de Deus. Pelo contrário, a religião judaica renega as imagens identificando-as com a própria realidade de Deus.

símbolo tem de agir dentro de uma cultura que o reconhece. Ou seja, o quadro *Gioconda* ou *Guernica* foi capaz de se ir, progressivamente, *carregando* de valor simbólico, ao ponto de se tornar puro signo. Provavelmente, existirão pessoas que identificam a *Gioconda* ou a *Guernica* apenas com a imagem que representam e não com um objecto pertencente à colecção do museu do Louvre no primeiro caso, e do museu do Prado no segundo.¹¹⁰

Outro exemplo, das deslocações do simbólico, neste caso no tempo, é demonstrado pelo abandono do símbolo do peixe nos primeiros anos do cristianismo, substituído pela cruz. Esta torna-se no símbolo maior do cristianismo através da ideia (conteúdo) do tema da cruz como momento da consagração do cristianismo.

Para o design, o símbolo para além de colocar a questão de saber se ele é anterior ou posterior à forma, coloca também a questão de como este se imiscui na matéria disciplinar do design. Ora, se a primeira questão implica uma apreciação filológica que no âmbito metodológico deste trabalho não compete colocar, a segunda supõe uma necessária reflexão.

Poderemos então considerar o símbolo como uma ordenação do pensamento referido à manifestação do inconsciente ou, tão simplesmente, a ordenação da ideia através de um conteúdo? Em ambos os casos o que estará em causa é a relação entre forma e conteúdo simbólico. Ora, essa relação é ainda da ordem da acção projectual, ou seja, uma acção que se manifesta pelo desejo, como acção construtiva e portanto diferenciada da arte que configura já não o projecto mas a ordem de agir.

Por exemplo, nos trabalhos de Pollock a *ordem de acção* (verter a tinta) já não obedece a um projecto. À medida que a acção se vai configurando, o carácter projectual vai-se tornando cada vez mais longínquo, passando o trabalho a ser a manifestação da angústia da sua formalização ao ponto de o suicídio marcar o seu fim.

Outro exemplo do abandono projectual na arte com consequências dramáticas, foi o do trabalho de Mark Rothko trilhando um percurso de retorno até à *não existência*. Os seus trabalhos foram-se “purificando” formalmente ao ponto de se tornarem no equivalente da experiência cromática inicial. O processo de simplificação formal foi-se depurando ao ponto de o cromatismo final se tornar equivalente (igual) ao inicial. Nestes casos, o limite para o abandono projectual e a consequente intromissão do real terá como limite o suicídio. Como limite, o sintoma passará a significar para além da própria obra, ao ponto de se dar a ruptura com o existente. Os percursos de intromissão do real na arte não têm equivalente no design. Na arte contemporânea a significação do sintoma como condição de existência da arte exclui a ideia de projecto; no design, como disciplina projectual, o sintoma restringe a sua operacionalidade ao significado simbólico e, neste sentido, é contrário à arte. O valor simbólico outrora atribuído aos objectos artísticos, passa a ser atributo do objecto de design. Este, ao nascer de um conteúdo simbólico sedimentado no conceito, acrescenta-lhe mais-valia pela reputação que o objecto é capaz de adquirir. (Satagata in Melotti, 2004: 38). Por isso, a criatividade como função intelectual incorporada em objectos de conteúdo simbólico, é fortemente representada nos objectos de design.

¹¹⁰ Um caso curioso de perda de identidade física é descrito por Žižek com a sua experiência, em Florença, ao ingerir um gelado com sabor a *zuppa inglese*. Sem nunca ter saboreado a *zuppa inglese* ele pediu um gelado com este sabor para saber do que se tratava e, ao meter o gelado na boca, terá constatado com espanto que o gelado de *zuppa inglese* lhe sabia mesmo a *zuppa inglese*!!

3.2.2 conceito

Com Vasari o desenho torna-se um objecto inteligível, considerado hierarquicamente como objecto unitário, possibilitará a conjugação das artes tornando-se coerente, liberal e livre. Vasari ao fazer a apologia das *artes maiores* cria, necessariamente, as *artes menores* estabelecendo aquilo que poderemos chamar a distinção entre arte e artesanato.

O *disegno* que procede do intelecto (*procedendo dall'intelletto*), forma a ideia através do natural (*una forma overo idea di tutte le cose della natura*), experimentando o conhecimento (*cognizione*) através da medida (*cognosce le proporzioni che ha in tutto con le parti e che hanno le parti fra loro e col tutto insieme*), do qual nasce um juízo de valor (*giudizio*) ou conceito (*concetto*), expresso através da mão (*poi espressa con le mani*).

Vasari traçou para o desenho um caminho que o separa da prática artesanal elevando-o a actividade intelectual como prática liberal. No entanto ele transforma-se em prática intelectual através da manualidade, o que o afasta da exclusividade racional comprometendo-o com a ordem do sensível. Ao ser forma inteligível através da medida (*misura*), o desenho não deixa de ser *grazia divina...disegno perfetto...* através do sensível. Vasari não é capaz de separar os signos gráficos (significante) da ideia (significado). O desenho não é só a ideia, significado do intelecto, mas também forma pensante, matéria con-figurada visualmente através de linhas e manchas que contrariam a imaterialidade da ideia.

Vasari assinala a realidade da representação, ou seja, a revelação da preexistência da matéria antes da ideia. Neste sentido, o desenho será dedução e síntese intuitiva porque demonstra a realidade da “coisa em si”.

O conceito é a solução do *mistério*, o apoio para a “forma simbólica”, o resumo dentro do sistema. Neste sentido, o limite para o objecto de design enquanto grafia, herdeiro do *disegno*, é demonstrada pela capacidade de síntese expressa, por exemplo, na insígnia ou monograma, enquanto resumo de signos gráficos, como modo de (de)nominar. Estas ordenações gráficas ao excluírem a expressividade da cor, os efeitos matéricos (próprios da pintura) ou, ainda, os volumes (da escultura), fixam-se no conceito pertencente à ordem visível da “leitura” mais ou menos estratificada através dos níveis da ideia e da razão. Resultando, naturalmente, em grafias abstractas como entidades trabalhadas através de graus diferenciados de percepção.

Colocando esquematicamente a questão, poderá perguntar-se: como se dará a passagem da representação “visiva” da ideia à representação do conceito? O que resta representado no conceito? Em que medida a imagem sensível permanece através do sistema esquemático de ordenação do visível? Poderá a síntese resolver o problema da imagem gráfica?

Por exemplo, na cultura ocidental, a síntese como “regra”, projectará a imagem na abstracção do signo fixando-a no conceito (escrita). Na escrita ideográfica oriental a síntese não se fixa, possibilitando, permanentemente, a criação de novas palavras. Se é verdade que essa condição de síntese ideográfica favorece o aparecimento de novas imagens não é menos verdade que elas contam com as omissões tanto quanto com as representações.¹¹¹

¹¹¹ Na ordem discursiva japonesa, os intervalos entre fonemas são representados na linguagem ou seja, as pausas são ainda momentos significantes e não é por acaso que a “regra” da oralidade é fraccionar. O estrangeiro pouco experiente utiliza a língua japonesa, normalmente, de forma deficiente. Dizem que a frase pode até ser bem construída do ponto de vista gramatical mas, normalmente, não pertence a um japonês pela má utilização das pausas. Saber parar ou fraccionar a linguagem é o sintoma que denuncia a utilização desta língua.

A síntese das imagens gráficas não é nem intuitiva nem racional. Participam de um princípio que é o da descoberta no universo da representação. O esquema de representação das imagens gráficas não é apenas a demonstração de um conceito. Como imagens racionais elas usufruem da possibilidade de não serem lógicas, ou seja, de não serem ciência pura. Estas procuram acrescentar sempre algo *mais* à representação lógica do mundo. Na classificação ocidental elas deixam de representar a visibilidade do objecto. A relação causal lógica de leitura desaparece para dar lugar à *co-presença* do objecto. A ordem de leitura já não é unívoca e linear, mas múltipla e alternativa. O desenho como objecto do conhecimento questiona e questiona-se em alternância.

“ A palavra imagem tem má fama porque se acreditou irreflectidamente que um desenho era um decalque, uma cópia, uma segunda coisa, e a imagem mental um desenho desse género no nosso *bazar* privado. Mas se, com efeito, ele não é nada de semelhante, o desenho e o quadro não pertencem, tal como ela ao em si. Eles são o interior do exterior e o exterior do interior, que a duplicidade do sentir torna possível, e sem as quais jamais se compreenderá a *quasi-presença* e a visibilidade imanente que constituem todo o problema do imaginário.” (Merleau-Ponty, 2002: 24)

Para o designer, o ponto de partida é do tipo conceptual. O pensamento organiza-se através de conceitos, ou seja a ordem conceptual pode ser dominante até ao momento em que o pensamento se deve traduzir em imagem porque o objecto de design é da ordem do visível. Ainda que o objecto se configure pela palavra, trata-se desta implicada visualmente, já que é de imagens que trata o design. O receptor do objecto de design é, portanto, receptor de uma imagem que pode ou não clarificar um conceito. Assim, o desenho apresenta-se como o percurso de passagem do conceito à imagem.

A “necessidade” de procurar simbolicamente o invisível é representado desde os gregos¹¹² e praticado ao longo dos tempos na história de arte ocidental.

A importância do design como resultado da fragmentação do sistema artístico ocidental, no séc. XX, vem demonstrar e enaltecer que o carácter simbólico das imagens deverá ser deduzido da realidade. É através delas que se acede ao simbólico. O design considera necessário interpretar a realidade para operar eficazmente as imagens. Neste sentido, o objecto de design passa a re-presentar a função da arte, tornando simbólica a função do objecto de uso.

Se olharmos para a arte contemporânea a partir desta perspectiva, poderemos talvez considerar a sua existência funcional através do design. Não é verdade que muitos dos objectos que hoje são expostos nos museus existem legitimados, tão-somente, porque são circunstancialmente delimitados ao lugar que os (re)presenta como arte?¹¹³

¹¹² Sócrates interroga Parrasio acerca do limite da imitação das imagens colocando a possibilidade da pintura poder representar não apenas “as coisas que se vêem” mas, antes, “o carácter da alma”.

¹¹³ No Museu de Arte Contemporânea do Chiado, Lisboa, 2008, esteve uma exposição sobre imagem vídeo vinda do museu George Pompidou, de Paris, onde era anunciado poder ver entre outros autores o trabalho de Cris Marker. O que lá estava exposto deste autor era o trabalho realizado por Chris Marker em 1997, *Immemory*, publicado originalmente em 1998 pelo Centre Pompidou e reproduzido em 2002, cuja venda esteve (estará certamente) disponível na internet, o qual eu tinha adquirido anos antes. Na realidade, o objecto que eu tinha em casa e o que ali estava exposto eram em tudo semelhante. Distinguiam-se apenas pela sua proposição: um estava a ser proposto como arte (pelo museu) o outro (em casa) representava um cd-rom by Chris Marker, cujo conteúdo era visual.

3.2.3 imagem - imitação - modelo

A partir do séc. XV a perspectiva passa a «acrescentar» à construção arquitectónica a sua representação. Ou seja, o desenho passa a servir para representar o objecto que antes existia apenas como realidade construída. As primeiras imagens conhecidas de desenho de projecto (na tradição ocidental) do caderno de Villard de Honnecourt, são ainda ilustrativas do modo construtivo do objecto. Com o Renascimento inaugurou-se a possibilidade de o objecto existir como imagem antes da sua concretização matérica.

Antes de existir o objecto criado existe a imagem desse objecto – desenho – que por sua vez é já um objecto criado (desenho como entidade física).

O designer, enquanto projectista, cria artefactos através da imagem dos mesmos, no espaço bi ou tridimensional. Como sustém Boulée, antes da construção vêm a imagem. (Boulée in Contessi, 2000: 21). Se é verdade que o projecto é um acto de confiança optimista, exprimindo-se através da “segurança” do desejo, mesmo assim ele não deixa simultaneamente de exprimir a impossibilidade da linearidade dedutiva do seu percurso. No desenho, a acção do desejo dá-se através da acção técnica correspondendo a eficácia ao ajuste técnico-operativo dos instrumentos utilizados. Em certos casos o desenho projectual cumpre-se como «*mania*» de pesquisa (objecto desenhado) através de uma existência construtiva (obra projectada). Contessi reconhece na biografia de Giovan Battista Piranesi “uma existência «no limite», uma existência de artista na qual qualquer aspecto do quotidiano se anula porque totalmente absorvido por um empenhamento contínuo e exclusivo.” (Contessi, 2000: 24). Contessi cita Tafuri na referência ao espírito de *bricolage* nas construções piranesianas, como resultado de um modo operativo infundável.

“ O *bricolage* de Piranesi identifica-se substancialmente na manipulação das imagens, no na revelação de particulares mesmo incongruentes, na insistência quase taxonómica com que conjuga elementos heterogéneos que dão vida a uma nova e eclética unidade do desenho das superfícies, ou seja, do desenho *tout court*. Isto poder-se-á constatar, por exemplo, na decoração destinada ao legendário e perdido *Caffé degli Inglesi*.” (Tefuri in Contessi, 2000: 27)

Contessi prossegue com a ideia de que o desenho enquanto levantamento de pré-existências, só têm sentido para o projectista como forma de este se imiscuir na memória desses artefactos, pela capacidade de estes serem presença meta-histórica. O modo de tais artefactos se tornarem presentes advém da sua propagação, afectiva e racional, no tempo histórico. No caso de Piranesi, Contessi classifica-os como *realismo alucinado*, enquanto presença poética do sublime através da representação do passado.

“As antiguidades piranesianas não são achados arqueológicos mas presenças vivas, possuindo uma marcada personalidade. Por isso, são enquadradas e representadas segundo pontos de vista e esforços particulares inéditos. É preciso ouvir as *parlanti ruine*, como um retratto.” (Contessi, 2000: 30).

Ainda no recurso à expressão «*mania*» projectual, como poética cumprida através do desenho, Aldo Rossi cita Giedion que pensando em Le Corbusier sublinha como “«só o fanatismo e a obsessão concedem a capacidade de não se afundar no mar da mediocridade.»” (Rossi in Contessi, 2000: 31).

O desenho é, então por desígnio, ético e moral e, por desejo, ideológico e político. O artefacto é (re)presentado como imagem, neste caso objecto + desejo = imagem. A imagem na *relação com...* apresenta-se como a singularidade da obra.

Embora possa ser contextualizada pelo reconhecimento perceptivo, a singularidade não se pode intercambiar com nada. Do lado da produção do objecto, a singularidade existe para além do desejo, revelando-se *fora* (para além) da vontade do autor. A singularidade é neste caso o *destino* universal do objecto e, neste sentido, contrária aos particularismos da diversidade.¹¹⁴ O formalismo do séc. XX é redundante no objecto de design do séc. XXI. Neste caso, o formalismo é o mais profundo exercício de conteúdo. O desenho do objecto passa a ser algo *mais* ou *menos* em relação ao modelo. Tal como o formalismo artístico do séc. XX o design do séc. XXI revela-se profundamente crente dos seus conteúdos. A obra formalista revela a crença nos conteúdos através da sua representação como imagem.

O projecto de design como acção vanguardista libertou o objecto do sujeito, dando-lhe uma autonomia até então desconhecida ou pelo menos não assumida. Através do projecto, o objecto “olha” para o sujeito procurando o seu reconhecimento. Neste caso, é o desenho que liga o objecto ao sujeito na sua *relação com...* ainda como imagem.

No séc. XX a especificidade das imagens foi promovida como garantia de eficácia. As imagens provocaram o aparecimento e institucionalizaram novas disciplinas que derivaram do artístico (a performance, a body-art, a video-art, etc) podendo o design, enquanto imagem, integrar esses novos produtos. Como disciplina modernista, o design é contraditório com o elemento decorativo e ornamental entendido como “excrecência” formal do simbólico. Como modalidade pós-moderna o objecto de design poderá ser interpretado como a expressão da “excrecência” do simbólico através da interpretação da função do símbolo.

Na origem, o desenho não é ainda imagem (visual ou verbal), mas um fazer simbólico próximo do mágico. Quando o desenho se constitui como imagem, o simbólico, até aí elemento *visceralmente* participante, ascende a propósito como determinação racional. Esta condição remete o desenho para o lugar do simulacro, tornando-o operante como imagem.

Neste sentido, o design pode ser considerado desenho+imagem? Por exemplo, na descrição de Aby Warburg,¹¹⁵ a serpente para os índios Pueblo, no Arizona, não era ainda imagem. Mesmo quando ela se apresenta fisicamente representada, a serpente seria um símbolo animal vivo que participa da cerimónia daquele povo. A serpente começa a ser imagem quando simboliza através da distanciação do corpo e da proximidade do acto mental. A presença do sintoma corporal torna-se, simbolicamente, representação do desejo mental. Neste momento a serpente torna-se elemento decorativo transformado em signo abstracto.

¹¹⁴ O exotismo que a partir do séc. XIX é transformado em mercadoria participa do artefacto como imagem representada.

¹¹⁵ Trata-se da apresentação da conferência, *Il ritual del serpente*, feita por Aby Warburg no final dos cinco anos que passou na clínica de Kreuzlingen, sob os cuidados do célebre psiquiatra Ludwig Binswanger, onde ele apresenta a descrição da sua viagem e estadia junto dos índios Pueblo, no Arizona, servindo este estudo de apresentação para testemunhar a sua cura.

Na dança da serpente, descrita por Warburg, a “expulsão” do medo, da fobia, faz-se adoptando simbolicamente o animal, assim o medo/fobia “retira-se” dando espaço ao “acto de pensar”. Na realidade, Warburg refere que, naquele caso, se deverá “considerar a magia como um sistema de induções apriorísticas operadas por grupos de indivíduos sobre a pressão da necessidade.” (Warburg, 1998: 97).

Segundo o entendimento de Warburg, o elemento decorativo seria o primeiro acto simbólico com valor acrescido, capaz de transportar o pensamento mágico instintivo para o lugar da lógica discursiva. Tal acção proporcionará o aparecimento da imagem segundo uma lógica que fará das imagens a possibilidade de orientação da arte. Trata-se, portanto, da função artística (da qual o design também descenderá) capaz de “explicar a necessidade expressiva do homem a partir da experiência sensorial do medo.”¹¹⁶ Será, pois, para Warburg, este o sintoma da arte?

“Estas palavras e estas imagens tem como fim ajudar aqueles que, depois de mim, tentarão conquistar a clareza e de assim superar a tensão trágica entre pensamento mágico instintivo e lógica discursiva. Estas são as confissões de um esquizóide (incurável), depositadas nos arquivos dos psiquiatras.”¹¹⁷ (Warburg, 1998: 100)

Dilema este que nos continua a apoquentar... corpos mergulhados no fascínio das imagens evocando a possibilidade da tranquilizante compreensão.

Ainda no séc.XVI, o conceito de imitação na prática do desenho no séc.XVI não é fixo. *Mimèsis* e *phantasia* parecem coexistir na prática e na ideologia dessa época.

A resposta à pergunta: *que imitar?*, não parece consensual. Imitar-se-á a *bell' arte*, seguindo o modelo da Antiguidade mas, também, a *bel natura*, segundo os mestres da época.

A imitação, na prática renascentista, parece ainda proceder da ideia de Platão da *mimetiké*.¹¹⁸ Esta seria o encontro entre *eikastiké* – arte de copiar – e da *phantastiké* – arte de imaginar. Imitar

¹¹⁶ Apontamentos preparatórios da conferência dada por Aby Warburg, Ritual da Serpente, publicados por Ernest Gombrich.

¹¹⁷ *Idem*, p.100.

¹¹⁸ *Mimetiké*, equivalente a *mimèsis*, seria para os gregos dependente e derivado da *eikastiké* ou seja, “arte de copiar” e da *phantastiké*, a “arte de imaginar”.

Aquilo que será depois negado à arte é a possibilidade de imaginar dentro de um modo de copiar ou imitar cognitivo. A consideração imagética não representa o acto perceptivo. Esta consideração é vinculada e legitimada pelo nascimento da estética no séc.XVIII, na função de diferenciando entendimento sensível e racional.

Para os gregos, a origem da arte parece ter sido definida através da *techné* e esta promoveria uma acção cujo “resguardo” era de natureza teórica na medida em que seria um fazer racional. *Techné* seria entendida como a artificial produção artesanal.

Para Platão existia a “coisa” que seria o modelo ideal criado por “Deus”, o *objecto*, que seria o artefacto criado pelo artesão e a *imagem* criada pelo pintor. Esta seria a imitação do objecto do artesão, segundo uma hierarquia que iria da “coisa” à imagem em sentido decrescente. A “coisa” e o objecto seriam fabricação de artífice e a imagem fabricação de imitador.

Ao artista estaria reservado o fazer sem regra racional, derivando a sua prática no vocábulo romano *ars*, que estará na origem ainda da palavra «artefacto».

Techné e *artificial*, remeteriam para a *theoria*, palavra que está na origem de teoria e teatro. *Theoria*, significa “ver” mas também “fazer um espectáculo”, ou seja formar uma ideia, pensar, adquirir conhecimento (de forma alargada adquirir conhecimento do mundo). Neste sentido, teoria, ver e pensar tem origem comum e partilham certamente ligações inteligíveis.

seria pois copiar com imaginação, o que suporia a diversidade e diferenciação do desenho, constituindo-se este como um “*idealismo que tudo precede*.”

“Imitar a *bel natura*, segundo os humanistas do séc. XVI, não é senão uma outra maneira de fazer reviver os ideais da arte e do pensamento antigo; praticar a perspectiva e representar *con licenza* não é senão um outro modo de obter aquilo que oferece a retórica de Cicéron e Quintilien.” (Didi-Huberman, 1990: 92)

Vasari responde à questão da *maneira de imitação*, como a passagem de um modo ao outro. Ou seja, quando ele diz que a imitação se faz com o olho, sugere-o como se esta fosse o espelho do espírito. Respondendo à imitação com o espírito este permanece *apoiado* na visão da natureza como modo de acção.

O desenho significa, então, a complementaridade entre mente e corpo envolvida no processo de treino da imaginação (mente) e mão.

Disegno significa a complementaridade existente entre a concepção mental e a execução manual. O *disegno* – concepção e execução – orientará a produção artesanal para uma dimensão intelectual, apanágio das artes liberais através da convocação dos seus modelos. No seu percurso até ao séc. XXI a multiplicidade da arte é, com certeza, necessariamente esclarecida. A cópia ou imitação do modelo pressupõe a identidade de um corpo que não se subtrai a um entendimento imagético. O desenho será a expressão deste facto. Com o fim da obrigação mimética de imitação do natural, o desenho “cresceu” e autonomizou-se.

Ao admitir-se mimeticamente distante do que representa auto-excluiu-se da representação directa da Natureza. A sua referência ao real já não é directamente possível sem auto-censura. Há muito que a inocência do desenho se perdeu.

“Não existem já loucuras como a de Hukosai de compreender o mistério da vida aprendendo através do desenho sobre a Natureza, atitude que em outro contexto cultural, compartilhava Leonardo. Esta possibilidade deixa de existir no momento em que a natureza desaparece como modelo próximo, para dar lugar a outro conceito de realidade onde todos os dias os instrumentos que servem de intermediários aumentam a sua complexidade e distância.

Há algum tempo que a realidade sobre a qual reflectir deixou de ser a imitação da Natureza – que de maneiras diferentes procuravam estes dois artistas –, porque a ideia do que esta é, e a relação com ela, mudaram radicalmente.” (Lersundi, 2001: 89)

O desenho como experiência de verificação é hoje exemplo da sua própria impossibilidade. Se a expressividade do desenho fosse totalmente verdadeira este não serviria senão para revelar o sintoma, o que poderá querer dizer que “*não serviria para nada*” (tanto na arte como no design). O desenho imita tanto o visível quanto o invisível. A natureza da ideia reside no seu carácter invisível. A visibilidade da ideia é sempre uma redução em relação a ela mesma. Uma ideia que se torna visível é já uma ideia parcialmente reduzida. O carácter sensível do desenho revela o carácter invisível do modelo, tornando-se *disegno perfetto*... O desenho, pelo seu carácter de redução ao essencial, torna-se inteligível pelo reconhecimento do sensível; neste sentido, não é feito para os sentidos nem para a produção de sensações. É, pelo contrário, o resultado de uma sensibilidade operante capaz de despertar o inteligível.

Segundo Valerio Adami, “não cabe ao desenho suscitar emoções, quem as quiser que as vá procurar noutros lugares, ao cinema ou ao estádio; um desenho configura-as mas pouco as provoca.” (Adami in *Psiax. Estudos e reflexões sobre desenho e imagem*, nº3, 2004: 3-4).

O desenho refere então a possibilidade do sensível se converter em inteligível não por justificação mas por identificação. Ou seja, o inteligível brota do sensível na presença de um modelo que suscita o desenrolar da ideia. Consequentemente, o desenho “torna-se inteligível na sua generalidade bem como na sua singularidade, ele aparece inteligível mesmo expressando-se com formas accidentais do sensível.” (Didi-Huberman, 1990: 92).

O desenho deixa de ser território restrito do fazer manual estabelecendo-se no âmbito da comunicação em geral. Poderemos falar de um âmbito colectivo que rompe a barreira do individualmente criativo, de onde irrompem os territórios da memória, das relações, da colagem continua e descontinua das ideias.

“o desenho deixa de ser instrumento de reflexão da realidade circundante para converter-se em veículo de expressão das ideias da mente que se materializam no papel, não em relação a uma realidade presente e imediata mas, sim, em relação a uma realidade que não está necessariamente presente mais do que na mente do artista, como se a compreensão que antes favorecia o uso do desenho como instrumento de consideração contemplativa já não lhe correspondesse, tendo passado a fazer parte de outro lugar.” (Lersundi, 2001: 88)

O desenho como condição necessária à inventiva não deve percorrer modelos pré-estabelecidos, hoje os processos metodológicos são polivalentes. Ou seja, o processo de inventiva do objecto é múltiplo, singular ou colectivo, pode realizar-se no papel (no projecto tradicional), na obra (objecto em construção) ou perseguindo a imagem do objecto (imagem digital) sem que isso ponha em causa a existência do mesmo. Em última análise estas são condições diferenciadas quanto ao suporte da inventiva, naturalmente condicionantes da futura existência do objecto, e não quanto à sua essência pragmática.

O desenho do objecto transporta, ou pode transportar, em si uma dimensão narrativa que dificilmente poderá ser passada para a obra construída. A possibilidade de “contar”, de narrar o episódico que as imagens proporcionam não tem equivalente no objecto construído. Neste caso, o objecto como fim só pode ser lacónico, desproporcionado “negativamente” em relação à sua origem imagética como desenho.

O desenho enquanto narrativa abre a possibilidade ao outro da participação nele como ilusória satisfação do desejo. A obra (objecto construído) bloqueia, encerra, circunscreve o desejo. Neste caso, cada desenho é a possibilidade aberta para a manutenção do desejo. Daqui deriva o fascínio contemporâneo pelo desenho e particularmente pelo desenho mais “intimista” como sejam os cadernos de autor. Estes desenhos como matéria “própria”, prolongando a sua “abertura” ao desejo, “contradizem” a obra construída.

Concluir um desenho, no sentido de este estar pronto para ser mostrado, arrumado, destruído ou abandonado equivale à sua passagem a objecto, no sentido que abandona o desejo ou sintoma para se tornar objecto de comunicação como signo funcional.

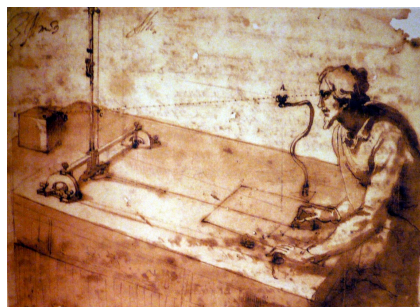
Neste caso, expôr desenhos preparatórios torna-os mentirosos quanto ao seu ser funcional, negando-se a si próprios e à obra que representam (a)parecem como extensão do desejo subjectivo.¹¹⁹

3.2.4 produção e uso

O artista renascentista deixou de ser artífice para se tornar artista referindo o comprometimento com a estética e desta como um exercício de acção cultural através do símbolo. Os objectos de produção oficial tais como pintura, escultura ou mesmo a arquitectura, na sua forma de *cantieri* (estaleiro de artista), abandonam a sujeição à primazia da função para incorporarem a qualidade estética como função de uso.



Maso da Finiguerra, *Jovem artesão no trabalho*, (1452ca)



il Cigoli, (1529-99),
Um homem a desenhar instrumento

O cumprimento da função estética é tanto mais eficaz quanto mais se afirma como expressão cultural com protecção social e política.

O Renascimento recupera da antiguidade clássica (grega e romana) o símbolo como referente estético. A beleza como condição transcendental, cuja pertença é divina, passa a ser constituinte do humano através da representação. O Renascimento interpretou o simbólico como representação do momento. As artes do *disegno* passam a representar simbolicamente a antiga qualidade estética compreendida como a relação entre forma e função.¹²⁰

No séc. XX, como resultado de constrangimentos vários, o design transpôs para os objectos de uso quotidiano a participação na categoria estética através do simbólico. Como refere Anna Calvera “o movimento moderno nunca utilizou a palavra símbolo para se referir a essa

¹¹⁹ A exposição de Eduardo Souto de Moura, *Princípio e fim de um Projecto*, Galeria Jornal Notícias, Porto, 2008, mostrava fotografias de obras realizadas e a simulação de cadernos de esboço. Era impossível saber se o que ali era apresentado eram montagens próximas, ou não, dos cadernos que estariam na origem das imagens que ali se viam. A exposição que correspondia ao “princípio” do projecto impunha a frustração da contemplação interditando o acesso ao material ao qual apelavam evocando, portanto, a ausência do desenho. Cinismo contemporâneo do projectista.

¹²⁰ Esta relação é exposta por Platão e depois recuperada por Vitruvius, mas é também a questão das sociedades primitivas cuja expressão é ainda ritual. Cabe caracterizar a forma definidora da função. Desde o signo decorativo (expressão simbólica das sociedades primitivas) até à revelação do sintoma (expressão simbólica contemporânea) é sempre a relação forma função que está em causa.

densidade cultural, mas a identificação entre *diseño*¹²¹ e processos de cultura abre uma primeira porta à entrada do símbolo na noção de *diseño* pela vertente da estética.” (Calvera, in Pombo, 2002). Os objectos modernistas caracterizam a forma através da função, o que não quer dizer que esta seja resposta a uma funcionalidade única. Através da função, estes objectos existem como resposta simbólica. “O mudar da forma não está portanto sempre ligado ao melhoramento da eficácia mecânica, mas também a motivos de funcionalidade simbólica e expressiva.” (Bracco, 2003: 44).

Desde a consideração da sua origem, no séc. XIX, que o design se estabelece como acção mediadora entre esfera estética e mundo produtivo, “o papel de mediador entre esfera estética e mundo produtivo foi assumido pelo desenho industrial a partir da sua origem, é clara a sua estranheza ou indiferença em relação a condicionantes ideológicas, desde que estas permaneçam na esfera teórica.” (Bracco, 2003: 45).

A conjugação moderna do *belo* “ligado” à *função* é contraditória com a estética de Kant, cujo entendimento do *belo* é livre e desinteressado e dependente do sujeito. Neste sentido, a classificação moderna é mais próxima da ideia clássica que promove o *belo* através da conjugação com a *virtude*, sendo esta ética e prática. No conceito clássico, o belo estava ligado à arte passando, na concepção moderna, a *função do belo* a estar ligada ao design. Assim, enquanto a prática artística se assume como contraditória da regra que institui o projecto, a função ligar-se-á à propagação da ideia através da regra projectual que tornará o objecto legível como entidade simbólica. A identidade cultural “superior” da forma modernista, através do simbólico, *eleva* o objecto quotidiano transformando-o em identidade ideológica.

Da mesma forma que na alegoria maneirista recorria à representação de atributos para identificar os personagens, usando uma simbologia significativa, os objectos do quotidiano ao ser-lhes atribuído um significado/valor iconográfico passam também a representar simbolicamente. Neste caso, as metáforas representadas no design contemporâneo seriam ainda descendentes das imagens alegóricas maneiristas como entidade que simboliza.

Como observa Jean-Michel Palmier no seu profundo e documentadíssimo estudo, publicado postumamente, acerca do pensamento de Walter Benjamin, referindo-se às imagens e à consideração dos objectos (marchandise) do seu tempo: “a imagem dialéctica longe de se limitar a ser a projecção do pensamento do objecto, põe em evidência o processo de construção que a institui como tal.” (Palmier, 2006: 617). Os objectos, enquanto mercadoria, são tratados e comparados à alegoria, “a mercadoria tornou-se, ela mesma, no séc. XIX, uma alegoria.” (Palmier, 2006: 617).

Até hoje o mercado não pode desprezar o indivíduo inserido socialmente. O mercado não pode existir contra a sociedade e esta condição é compreendida quer pelas instituições quer pelas empresas. Os casos mais extremos da consideração do design como uma actividade propiciadora de valor intrínseco ao acto de fazer, próximo do artístico, leva o design por terrenos de autonomia projectual e de acção social que o fará confrontar-se com a ideologia. Poderemos, então, referir o exemplo holandês do Droog Design, inclinado para a reciclagem e a utilização de materiais pouco comuns ao exercício projectual do design; o Dry Tech através de opções não

¹²¹ Decidimos manter no texto a palavra em espanhol já que em cada língua parece existir uma especificidade grande em relação ao objecto que referem e ao conceito que representam. Essa discussão não será, naturalmente, aqui proposta.

tecnológicas; o Drap-Art, em Barcelona, ou a Braderie de l'Art, em França, como atitudes (con)formadoras de opções de design no limite do artístico.

Nas novas propostas de consumo, “os objectos convertem-se em verdadeiros sistemas ideológicos que objectivam preferências morais e estéticas. O valor de uso das mercadorias foi definitivamente substituído pelo seu valor simbólico.” (Girard-Miracle in *Cuadernos de Diseño*, 2004: 154). A aceitação do objecto de design como valor simbólico faz dele representação ideológica. O objecto de design passará a ocupar, simbolicamente, o lugar que antes era artístico, da assunção funcional da imagem como processo de representação. A arte, ao pretender desvincular-se da condição de imagem que representa, pretensamente acedendo ao real da «*coisa*» artística, possibilita ao design ser forma simbólica e o designer o agente do signo que revela (liberta) a forma. Neste caso, a mediação da representação é o desenho que ao inscrever o signo é capaz de devolver a ideia ao objecto. Quando o desenho se torna ausente, o objecto de design mediado pela imagem, como natureza inscrita no objecto, cumpre a condição de fetiche, tornando a experiência do real um encontro “adiado”, fazendo com que o simulacro se sobreponha à representação simbólica. Será, certamente, este o caso do objecto de design subjugado ao efeito da moda.

3.3 desenho como reconhecimento (*história*)

A partir do modernismo a arte convoca a possibilidade de demonstrar, comunicar e transmitir as “descobertas”, diz Santner (1997: 113-114), as irregularidades, incompatibilidades e desacertos do sistema da arte. Incongruências e impasses são constituintes primeiros (performativos) da arte. A pulsão como legado da arte, garante da sua “legitimidade”, revela-se como “tranquilizante” pulsional no exercício de repetição da mesma.¹²²

O modernismo instaura o reconhecimento operativo do paradoxo. Ou seja, o paradoxo passa a ser constituinte da experiência moderna. “Um dos *paradoxos centrais da experiência moderna* será a incerteza quanto ao que realmente quer de nós o “grande Outro” da ordem simbólica, para

¹²² Santner, no seu excepcional estudo, questiona e interpreta o modernismo através do caso Schreber. A análise e documentação dos testemunhos do “Presidente” Schreber (1842-1911) servem para esclarecer acerca da época vivida por ele. Julgamos oportuno poder transcrever a seguinte passagem, apenas uma entre o conjunto do texto de Santner, referindo-se às vanguardas artísticas: “Schreber encontrava alívio dos tormentos na repetição maquinal, não apenas lutando por resgatar os sentidos, a partir desses significantes mecanicamente reproduzidos, mas também através da estratégia inversa de vencer a máquina de repetir no seu próprio jogo. Em vez de simplesmente tentar resgatar a sintaxe e semântica legítimas da sua ordem simbólica “anterior à queda”, Schreber encontra um meio de enfrentar os seus sintomas nos seus termos próprios e, com isso, conquistar um pequeno domínio sobre eles. Kittler caracterizou essa estratégia como um prenúncio das práticas artísticas de vanguarda. Como muitos experimentadores modernistas, Schreber exhibe um estilo de defesa parodisticamente *mimético*: imita o mecânico e o mecanicista, para não ser reduzido à condição de máquina psicótica: “No sanatório Sonnenstein, bem acima do Elba, um experimentador solitário e não reconhecido praticou as técnicas conjuratórias que, doze anos depois, conquistariam fama e público para os dadaístas de Zurique no Café Voltaire”. Schreber descobre o que poderia chamar de paradoxo do masoquismo modernista. (...) Em vez de tentar resgatar a sua identidade simbólica, recalando a dimensão pulsional subjacente a ela, Schreber obtém uma espécie de alívio ao penetrar mais a fundo nos seus padrões de repetição e colocando-os em prática. Santner, Eric, *A Alemanha de Schreber. A paranóia à luz de Freud, Kafka, Foucault, Canetti, Benjamin*, Jorge Zahar Editor, 1997, p.113-114.

usarmos a expressão de Lacan, pode ser muito mais perturbadora do que a subordinação a uma instância ou estrutura cujas exigências – até mesmo de sacrifício pessoal – são vivenciadas como estáveis e coerentes.” (Santner, 1997: 156). Concluindo acerca do “*paradoxo central da modernidade* – o de o sujeito ser induzido por uma vontade de autonomia em nome da própria comunidade que por isso é dissimulada, cuja própria substância é assim transportada para o sujeito.” Segundo Santner (Santner, 1997:170), a elaboração fantasiosa que Schreber efectua desse paradoxo permite-lhe reencontrar o caminho para um contexto de solidariedade humana, sem ter que desmentir essa quebra de confiança fundamental, sem ter que ‘curá-la’ com uma solução “final” e definitivamente redentora. (Santner, 1997: 170). Assim, o modernismo será capaz de: “*comunicar e transmitir* as suas “descobertas”, de inaugurar uma nova *tradição*, construída a partir e com base nas incoerências e impasses da tradição que ele (Schreber) conheceu e que fora convocado a representar.” (Santner, 1997: 169).

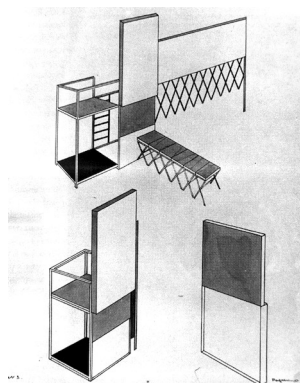
Esta é a experiência revolucionária que o modernismo inaugura nas suas mais variadas vertentes e disseminadas consequências. Do seu estádio inaugural ao estado de pós-modernismo. Considerando, pois, o ambiente modernista como promotor da classificação do objecto por via do design, e este como derivação de um novo re-nascimento, no sentido de fazer ressurgir o objecto, não no sentido renascentista da recuperação dos antigos, mas através de um “*presente remissivo*”.¹²³ Se o Renascimento italiano como a proposição de “*rinascita*” da antiguidade, no plano sócio-político fez surgir a consagração institucional do artístico no modelo da *Accademia delle Arti del Disegno*, onde pintura, escultura e arquitectura se faziam representar hierarquicamente (embora nunca tenha sido consensual a ordem hierárquica...) ¹²⁴, no modernismo, entendido segundo a ordem descrita por Santner, a disciplina de design pode ainda reconhecer-se como herdeira deste processamento optimista do real. Assim sendo, poderá o design, devolver ao mundo a ideia para a vida? Pertence o design a esse desígnio de origem? Neste caso, o objecto de design relacionar-se-ia com o *disegno* através da especificidade da produção renascentista que relaciona o desenho com o decorativo enquanto fenómeno “desregrado” no âmbito da arte, considerado como fenómeno cujo profundo carácter simbólico substituirá funcionalmente a arte. Desde os ciclos alegóricos da pintura decorativa nos palácios renascentistas, ao “excesso” decorativo do séc. XIX, até à necessidade de regar essa proliferação, no séc. XX, não poderá o desenho constituir-se como a regra sobre a “*desordem*” decorativa? *Di-segnare* (desenhar) seria regar o simbólico que deriva da acção humana ritualizada?

É curioso que seja Vasari, um pintor com vocação decorativa, por excelência, a interessar-se intelectualmente pela validade do artístico... (poderá ser este propósito uma auto-motivação do autor na tentativa de encontrar a regra artística?); até hoje, não serão as mesmas motivações, através das mesmas realizações, a legitimarem o mesmo desejo? Neste caso, a legitimidade do design, como disciplina do séc. XXI resultaria como derivação do *disegno* através do paradoxo que legitima a regra do uso estabelecida contra a sua disseminação.

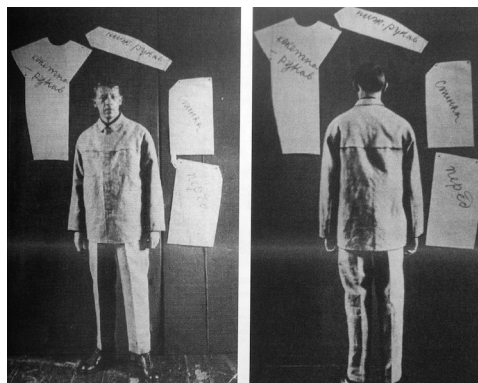
¹²³ Na frase de P. Fédida estamos na era da singularidade, o “passado é anacrónico e o presente remissivo”.

¹²⁴ Na realidade a 1ª edição, em 1550, das *Vite* de Vasari apareceu com o título de *Vite dei più eccellenti architetti, pittori e scultori*. A 2ª edição, em 1557, além de alterada e acrescentada apareceu com o título *Vite dei più eccellenti pittori, scultori ed architetti*. A verdade é que, a partir da sua publicação, o título da obra nunca mais será consensual na sua variada ordenação.

A representação do design, na Great Exhibition de 1851, manifesta-se como o resultado da “*idea*” do *disegno* italiano e deste como projecto global de congregação do todo. Na língua italiana, a palavra *disegno* tem um significado global que ultrapassa em muito a mera redução a uma grafia.¹²⁵ No séc. XIX, e particularmente a Great Exhibition, promoveu o comércio daquilo que se pensava como a conjugação da arte e da conquista técnica. Se é verdade que até esse momento os valores de cada uma das partes se apresentavam visivelmente diferenciados, a partir daí eles passarão a ser considerados como interdependentes, quer seja tendencialmente para o lado da técnica, quer seja para o lado da arte. Por exemplo, a proposta da exclusão do ornamento através da *higienização* da forma, nos primeiros anos do séc. XX, ou questões de inovação formal resultado de progressos técnicos, foram considerações importantes acerca do objecto artístico.



Aleksandr Rodchenko, *Drawing for worker's club speaker's platform*



Vladimir Tatlin, *Men's sportswear suit and pattern pieces, 1924-25*

Considerando a disciplina de design como herdeira ‘artística’ da revolução industrial ela usufrui da vantagem do contraditório. No momento do seu surgimento, na sua versão progressista, o design assume, em primeira mão, o lado não conciliatório da arte. O lado “*appariscente*” (*vistoso*) do design como objecto *novu* torna-o num objecto *primitivo* livre de pré-figurações delimitadas historicamente. A *incerteza* do design como disciplina artística liberta o objecto do peso histórico, tornando-o uma entidade *mais livre*. A prová-lo estará o facto de o seu sucesso não estar dependente de valores que assimilavam estabilidade social e/ou política. Paradoxalmente, ao assumir compromissos disciplinares ele, formalmente, gozou de maior liberdade; assumindo o conflito dialogante ele reduz o espaço de equívoco ideológico. O exemplo da Bauhaus é paradigmático.

O design como matéria de estruturação funcional passa, então, a convocar na imagem a consideração da sua funcionalidade. Hoje, mais do que a função o que é estruturante no objecto de design é o que ele simboliza ou sugere através da imagem e que se torna na razão de ser do mesmo. A questão das imagens e daquilo que elas podem, querendo ou não simbolizar, é jogo quotidiano. Primeiro, deslocou-se o simbólico da inteligibilidade da palavra para a visibilidade das imagens. Hoje ele figura na ordem do visual. Não podemos negar o convívio com as

¹²⁵ A palavra *disegno* tem origem no Renascimento, na língua italiana que nasce na Toscana, e não na língua latina. *Disegno*, significa a dimensão de projecção do todo, como projecção de um conceito. Por exemplo, diz-se *disegno della pittura italiana* para significar o encontro racional e sensível com a pintura italiana. Assim, como projecto de lei se diz *disegno di legge*, ou *far disegno su qualcuno* significa contar com alguém.

imagens que querem significar e que têm o poder de significar. As imagens disfarçam o poder e disfarçam-se de poder para atingir fins na condição de serem meios. Esta condição reforça o design como uma disciplina visual que se move e se afirma pela visibilidade dos artefactos que produz. As imagens já não significam aquilo que representam mas representam-se a si próprias pelo significado que mostram. O encontro do objecto com a sua possível identidade dar-se-á através da sua problematização na unidade do desenho. Poderemos, então, concluir que o design foi *inventado* pelo *objecto-desenho* desejoso de se tornar imagem?

Tal como só a acção pode libertar o homem prisioneiro da imagem, só o objecto em acção poderá ser libertador. Como objecto (desenho) antropológico ele deseja libertar-se do design tanto quanto deseja libertar-se das modalidades artísticas. Neste sentido, a beleza dos objectos não depende apenas da eficácia projectual, mas antes daquilo que engloba a multiplicidade da compreensão e acção do sujeito.

O sentido do design não pode ser reduzido à condição funcional senão, grosso-modo, não se verificariam alterações no objecto. As alterações do objecto dão-se porque o objecto de design é também linguagem. Para Renato De Fusco “o eclipse da função em detrimento do sentido, ou melhor, o seu núcleo como signo, é condição necessária até que este se caracterize pela arbitrariedade, que constitui, como se disse, uma condição indispensável para que se possa falar de design como linguagem.” (Fusco, 2005: 71).

O objecto depende, pois, da sua qualificação como signo. Segundo este autor o signo define a junção/contradição entre invólucro e interno, fora e dentro, etc. O signo é arbitrário quanto à relação significante-significado, a sua relação é convencional, contrária ao símbolo que estabelece uma relação concreta entre significante e significado.

No caso do objecto de design, onde a permanência interna, por vezes, não se verifica, a referência a essa dualidade é feita a partir do elemento decorativo que assinalará a presença do interno diferenciada do externo ou vice-versa. Assim, o valor comunicativo da obra é inversamente proporcional à funcionalidade.

No caso da arte é, muitas vezes, clara a dissociação do signo de tal modo que se rompe com a narração, impedindo a ilustração, libertando a figura, redundando no desejo do significante para além do significado, fazendo com que a obra exista para além de representação pela possibilidade de figurar para além de representar. Aquilo que Renato De Fusco (2005: 11) define como *conformazione*,¹²⁶ será a configuração no sentido da possibilidade da existência formal de um objecto tal como é representada na pintura ou escultura abstracta, sobretudo nas vanguardas artísticas. Por outro lado, a verificação do significado na arquitectura ou no design é mais difícil, normalmente exposto através de temas simbólicos. Na verdade o carácter representativo do design é sobretudo exposto através da funcionalidade da obra, o que dificulta o seu ser significante. Poderemos pensar o objecto de design, no séc. XXI, como a figuração do significante? E a sua múltipla evocação simbólica, segundo processos de memória, estilo, valor, etc? A primeira circunstância concretizada através da forma (desenho) a segunda atravessando os territórios da linguagem (imagem).

¹²⁶ Referindo-se ao fresco e/ou à decoração de um tecto barroco ele diz que estes impressionam mais pela sua conformação do que pela sua representação, estando mais próximos da arquitectura do que da pintura de caveleto.

3.3.1 relação «arte - ciência»

Desde a discussão teórica dentro da Bauhaus que o design considera o objecto como figura através da assunção teórica da conjugação entre arte e técnica. Não apenas como modelo teórico formalmente funcional, mas como reivindicação da própria natureza do design. Na sequência deste pensamento, o design passará a “ser *coisa objectivada* através de um processo de depuramento do impulso subjectivo que reconduzirá o objecto à pura lógica de coisa.”¹²⁷ (Vitta, 2001: 170). Só assim se poderia chegar à «verdade» do objecto segundo a crença teórica desta escola. Para tal, haveria que conjugar «arte e técnica» numa «nova unidade» como foi preconizado por Walter Gropius.

O design posicionava-se, assim, como uma operação de “redução” através do projecto que se objectivava como *coisa do desenho*. Ora, este optimismo modernista é problematizado na contemporaneidade por quem não reconhece nas reduções sucessivas, “higienizadas” e necessariamente “saudáveis”, a solução para o corpo (*corpus*) do desenho.

Consequentemente, o desenho *arrasta* o projecto para limites que não serão os estritamente programáticos. Ao ser mais do que uma mera expressão técnica, o desenho escapa ao limite da ciência e da técnica consideradas nos limites de uma resolução projectual. Neste sentido, o desenho é *mais* do que o projecto já que este se posiciona dentro da possibilidade técnica da ideia.

Os desenhos de Leonardo são a prova da não coincidência do limite técnico como *possibilidade* do desenho. Não circunscrevendo a sua inventiva projectual ao tecnicamente possível, os seus projectos – alguns só passados séculos exequíveis ou obras matericamente sujeitas à decomposição¹²⁸ – são redundâncias do desenho. No caso de Leonardo o desenho sobrepõe-se imensamente ao projecto como consequência da imensa possibilidade experimental do desenho. Poderemos, pois, pensar que o objecto não se manifesta pela exclusividade técnica e, portanto, não poderá ser identificado com ela. Mesmo quando o objecto nasce por derivação técnica a sua projecção faz-se sobre o que é alcançado como ‘*algo mais*’; a exclusividade técnica constitui-se como um veículo para fora de si mesma. Massimo Cacciari referindo-se a Adolf Loos diz o seguinte da técnica, “techné em Loos não é apenas a forma perfeita da tradição, mas também momento “feliz” que dá origem a novas combinações que dá vida a novas formas.” (Cacciari in *Das Andere*, 1981: 20).

A possibilidade técnica que revela a existência do objecto é pois parcelar em relação à totalidade do objecto, à medida que este se autonomiza a condição técnica é *deixada para trás*, desconsiderada do ponto de vista projectual, tornando-se a experiência o lugar preponderante da realidade do objecto. A partir do séc. XIX, a reificação do objecto da arte, por parte de um público alargado, faz com que a possibilidade técnica se dê condicionada pela experiência. Segundo Jean-Michel Palmier,

¹²⁷ Van Doesburg considera que para construir um objecto novo é necessário um método, isto é, um sistema objectivo. Este será também o princípio construtivista de máxima redução formal, não cedendo às tentações do simbolismo, como dizia Mondrian.

¹²⁸ Referimo-nos por exemplo à ponte que Leonardo da Vinci projectou para Constantinopla e que, seguindo o seu desenho, só muito recentemente foi possível construir devido à complexidade proposta. Ou, então, à *Última Ceia* executada para o refeitório da Igreja Santa Maria delle Grazie, em Milão, que muito rapidamente entrou em decomposição devido ao carácter experimental da obra utilizando técnicas de pintura não convencionais.

“o fascínio que W. Benjamin sente pelo séc. XIX é bem compreensível. Nele conflui um certo apogeu do capitalismo, dominado pela prevalência da mercadoria, mas também uma nova experiência da arte, por parte de um público de massas, um confronto permanente com as possibilidades técnicas, instrumentos de reificação da obra mas também na condição da sua apropriação por um público de massas.” (Palmier, 2006: 618)

Assim, a compreensão que se pode ter do objecto a partir da questão técnica é condicionada pela experiência, quer seja a da arte ou a da ciência. Dela derivará a instrumentalização do mundo a partir das “novas realidades” perceptivas que derivam de novas formulações técnicas.

“As imagens visuais e sonoras ao tornaram-se aquisições essenciais, alargaram ou aboliram a memória involuntária em detrimento da conservação pessoal da experiência. (...) os próprios olhos perderam o poder de ver. O declínio da aura ultrapassa os limites da obra de arte, ela é testemunho de uma modificação fundamental da relação do homem com a experiência das coisas.” (Palmier, 2006, 644)

A importante mudança que se opera na percepção artística depois do séc. XIX, tem a sua origem, para Benjamin, segundo Palmier (2006: 647), no surgir das massas como sujeito histórico. Enquanto que o espectador clássico valorizava a singularidade da obra e a sua percepção, as massas desejaram possuir o objecto, abolindo toda a distância pela reprodução da imagem. A questão da reprodutibilidade, analisada por Benjamin, passa a central na consideração do objecto da arte. No cinema, considerado como matéria artística, a reprodução deixa de ser exterior à obra: “a sua técnica de produção cria directamente a sua técnica de reprodução.” (Palmier, 2006: 648).

3.3.2 os momentos do desenho e a “ invenção” do design

Segundo o ditame da herança romântica de John Ruskin e, depois, do seu discípulo William Morris, exposto no movimento Arts & Crafts, o fazer técnico deveria imitar a natureza. Deveria auscultar-se a natureza para estar apto à sua representação.

Na interpretação de Walter Benjamin, os “*panoramas*” tentavam fazer a “imitação da natureza”: pretendia-se a imitação do natural, cadência temporal e sensorial, tentando tecnicamente reproduzir a sua sequência. Odores, ruídos e sensações tácteis eram *promessas* destes objectos. Os “*panoramas*” anunciam uma mudança radical no campo artístico. Um pressuposto novo na relação entre arte e técnica. Se por um lado a derivação social interfere nos pressupostos do desejo individual do homem do séc. XIX, por outro as interferências técnicas do mundo da produção industrial desviam o percurso de um devir manufacturado individualmente. Neste sentido, W. Benjamin refere que a representação antecipa a fotografia, desde logo, projecta a ilusão cinematográfica e em particular o cinema sonoro.

Nesta circunstância o aparecimento da fotografia é um caso exemplar da relação da arte e da técnica. Se a fotografia vem aniquilar um modo de produção da imagem não é tanto por esta ser uma opção económica mais vantajosa – porque, efectivamente, não era essa a evidência na

época – mas sim porque as vantagens técnicas da fotografia eram maiores em relação à pintura de retrato. Aquelas traduziam-se em apreciações estéticas vanguardistas que lhe conferiam um carácter de originalidade que contribuiria para o objectivo de reconhecer na fotografia a “capacidade de efectuar descobertas.” (Benjamin, 1995: 150). Ou seja, um procedimento técnico novo que inevitavelmente se traduziria numa visão nova do mundo.¹²⁹

Ao contrário do desenho manual onde é necessário relacionar pensamento e acção através de um processo de verificação, na fotografia a apreensão faz-se no instante, esta incorpora o sujeito no momento, aparentando-se assim ao ready-made. As relações e associações implícitas no desenho são necessariamente atentas, supondo um modo de fazer relativamente lento consideradas distantes do *aparecer no acto* de fotografar. Também diferente é o jogo de *fazer durar* o desenho que promove uma atitude reflexiva que privilegia a atenção como modo perceptivo. A consideração da fotografia como imagem persegue a memória da arte, sobretudo a memória da arte pictórica ao mesmo tempo que parece viver desligada desta através da consideração do tempo (implicado na consideração técnica).

Por exemplo, o carácter intransponível de certas imagens da pintura flamenga do séc. XVI, particular o exemplo de Vermeer, parecem manter-nos no limite da sua superfície na adivinhação dos personagens. Esta característica prende-se com a manufactura minuciosa das mesmas num processo que se admite lento; assim, este aspecto parece ser contrariado pela fotografia que nos impõe limites na fixação do instante. É na fixação do instante que a fotografia nos dá a ver a impossibilidade de penetração na realidade completa da imagem daquilo que resta como o seu carácter de verdade. Esta transformação das imagens através da técnica, anunciam o seu devir como mercadoria.

“ Com o crescente desenvolvimento das comunicações diminui o valor informativo da pintura. Como reacção à fotografia esta começa a acentuar os elementos da cor. Quando o impressionismo cede o lugar ao cubismo, a pintura criou um domínio mais amplo no qual a fotografia, naquele momento, não podia segui-la. A fotografia, por seu turno, na metade do século, contribuiu de forma a potenciar o âmbito da economia mercantil, oferecendo quantidades ilimitadas de personagens, cenas, acontecimentos, que até então não tinham sido utilizados ou que o poderiam ser apenas para um único cliente. Para aumentar as vendas, ela renova os seus objectos com actualizações técnicas sucessivas que determinam a sua história seguinte.”
(Benjamin, 1995: 150)

A renovação dos objectos transformados em mercadoria pressupõe o devir de um mundo cuja transformação não terá retorno. Mais uma vez a questão técnica será reguladora de desejos quer do mundo da arte, quer do quotidiano.

Como refere W. Benjamin, as exposições universais passam a ser “lugares de peregrinação ao fetiche mercadoria. Edificam o universo das mercadorias.”¹³⁰ (Benjamin, 1995: 151).

¹²⁹ A exposição universal de 1855 alberga pela primeira vez uma exposição especial dedicada à fotografia e, no mesmo ano, Wirtz publica o seu artigo sobre a fotografia no qual lhe atribui a função de educar filosoficamente a pintura.

¹³⁰ Neste sentido W. Benjamin repete a notícia que já em 1855 Taine dava destes acontecimentos, ao referir que “a Europa viajou para ver mercadorias.”

Este *agitar* de mercadorias por toda a Europa faz-se em nome de uma clientela nova, primeiro burguesa, ainda no séc. XIX, mas depois e rapidamente, já no início do séc. XX, operária. As exposições universais são pensadas para projectar a industrialização do globo e com ela a necessidade de “divertir a classe operária tornando-as uma festa de emancipação operária”. Neste sentido, “inauguram uma fantasmagoria na qual o homem entra para se deixar distrair.”

Ele abandona-se às suas manipulações, gozando com a sua estranheza e a dos outros. – A entronização da mercadoria e a auréola de distração de que está envolvida é o tema secreto da arte de Grandville. A isto corresponde a discórdia entre o elemento utópico e o elemento cínico desta.” (Benjamin, 1995: 152)

Ao inaugurar esta fantasmagoria o objecto moderno assume-se integralmente como objecto do desejo.

Variadas especialidades virão a ser encontradas no objecto. Para a arte, ele congrega esteticamente a ideia do todo – onde Wagner é o expoente de representação da época –, mas também para a ciência e a intromissão desta na arte. Serão múltiplas as experiências científicas promovidas pelo advento dos objectos científicos e com elas a consequente penetração no campo artístico. Entre as mais divulgadas, por exemplo, as experiências ópticas impressionistas do séc. XIX – decomposição da luz, feixes ópticos, etc – mas também o surgimento de novos materiais entre os quais, por exemplo, as tintas fabricadas industrialmente que passam a substituir outras de obtenção natural.¹³¹

Ao mesmo tempo divide-se e subdivide-se o objecto do desejo em consonância com as estratificações sociais. A fantasmagoria da época capitalista que irradia das exposições universais, em diferentes *spécialités*, caracteriza e serve a indústria de luxo da época. A par dela existe a classificação de *reclame* a que passa a estar sujeito o objecto. O objecto reclama a plena informação, o pleno desejo, a plena possibilidade de existir.¹³² Assim, ele diferencia-se socialmente pelo lado do quotidiano e fragmenta-se, individualmente, pelo lado da arte. A primeira condição de diferenciação (objecto do quotidiano) virá a constituir-se na nova visão do objecto na sua caracterização e entendimento moderno, perpetuado na ideia do objecto de design. Por exemplo, a fantasia do *intérieur*, o ornamento do estilo *Liberty*, são casos onde o universo privado se espelha no quotidiano. A casa, os objectos da casa, o ornamento dos objectos como um todo, deverão ser a expressão do indivíduo que os habita. Assim, o sentido de representação passa a ser a verdade da época.

Hoje, na época pós-industrial, a condição de mercadoria deixa de fazer parte do objecto. O objecto já não é a representação do desejo mas tornar-se-á a ficção do desejo, “as coisas tornam-se livres da escravidão de serem úteis”. Os artefactos já não significam apenas o universo do homem privado, mas passam a significar o ser universal que os habita. Neste sentido, e ainda segundo Benjamin, “habitar significa deixar marcas e, essas adquirem particular relevo no *intérieur*.” O novo, como diferenciação do objecto não é, portanto, o resultado do

¹³¹ Até hoje o branco *titanium* fabricado a partir do séc. XIX é o mais utilizado em pintura substituindo outros brancos com menor poder de cobertura.

¹³² A palavra *reclame* aparece por derivação francesa na língua portuguesa no final do séc. XIX (em 1839, segundo o Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa). Estas serão algumas das derivações linguísticas apropriadas às necessidades do tempo.

progresso técnico nem tão pouco do aprofundamento da ideia estética mas, muito mais do que isso, é a imagem do inconsciente colectivo. Assim, o objecto estará destinado a ser aparência, a imagem do que se (pre)figura como irremediavelmente sempre igual.

No séc. XIX, em pleno fervilhar industrial, o objecto assume uma plenitude até então não considerada. Até aí uma cadeira, ou uma mesa, eram mobília, um copo era um utensílio de uso doméstico, um comboio era um meio de transporte, etc. A consideração das formas como objectos seria social e moralmente desadequado.

“Quando o artesão estava próximo do usuário no período pré-industrial, os aspectos simbólicos – além do uso – fundiam-se no próprio uso. Com a industrialização houve uma ruptura nessa relação de proximidade, com ela, uma separação na simbiose. Passou a haver uma impregnação simbólica na fabricação diferente daquela do usuário. Determinado produto ou classe e produtos, enquanto signo, passou a ser a bandeira de uma era, de um segmento industrial, de um país. Passou a signo-género, super estrutural.” (Coelho, L., *Comunicarte vol 1, nº3*, 2002: 269).

Com a produção industrial a mesa ou a cadeira transformam-se em *objecto-mesa* ou *objecto-cadeira* até ao *objecto-tipo* do modernismo. O que inicialmente foi considerado como uma mais-valia democrática autoreproduzir-se-á descontroladamente.

Henry Cole apelando à «Manufacture d’art», quis resfriar o carácter inventivo e desregrado da produção industrial, para pôr fim ao excesso incoerente da industrialização, referindo-o do seguinte modo: “creio que foi em 1845 que eu inventei a expressão «Manufacture d’art»; entendida como a aliança das Belas-Artes, ou da beleza, com a produção mecânica.” (Cole in Giedion, vol2, 1980: 89).

Ao promover a aliança da arte com a indústria Henry Cole pensava poder conter o disparate do efeito mecânico da produção industrial, o excesso formal e a arbitrariedade, pensando que “uma aliança arte-indústria refinaria o gosto público.” (Cole in Giedion, vol2, 1980: 103).

"O grupo de Henry Cole tenta moderar o entusiasmo frenético e desordenado da indústria. Assim, em menos de duas décadas, tornou-se consciente os perigos de uma mecanização excessiva e incoerente.

(...) Os reformadores de 1850 não apregoavam o regresso a métodos artesanais, a sua meta não era escapar à influência da industrialização, mas sim chegar ao cerne da questão pois, para eles, refutar a mecanização era fugir ao problema. O país tornou-se vítima de actividades industriais, completamente anárquicas. Para reagir contra este estado de coisas, Henry Cole e o seu grupo procurou colmatar o fosso entre o artista, o fabricante e o desenhador industrial.” (Cole in Giedion, vol2, 1980: 89)

Para consolidar eficazmente o seu pensamento, promovendo as suas ideias através do *Journal of Design*, Henry Cole encontraria apoio social vinculando-se com a *Society of Arts*. É assim que é organizada, pela *Society of Arts*, a primeira exposição universal em 1851. Os fins eram aqueles que Cole promovia no seu *Journal of Design* “aprender a ver, ver comparando.” (*Journal of Design, 1851*, in Giedion, vol2, 1980: 91).

Ainda a propósito da exposição de 1851 apareceria mais tarde no *Journal of Design* um artigo publicado no *Times* referindo a “confusão” dos objectos de arte produzidos mecanicamente: “(...) parece-nos que os fabricantes de objectos de arte, em toda a Europa, estão totalmente desorientados.” (*Journal of Design, 1851*, in Giedion, vol2, 1980: 91). A conformidade do objecto com o seu uso diz que as artes práticas existem antes da arquitectura, “a única busca de beleza é aquela que nasce da estreita ligação entre as ciências mecânicas e o mundo material (...)” (*Journal of Design, 1851*, in Giedion, vol2, 1980: 91).

Em meados do séc. XIX a proliferação do objecto está fora de controle. A sensibilidade do fruidor passa a estar comprometida com a quantidade/número. A regra industrial enunciada por Redgrave é clara: “Os fabricantes consideram que gosto e comércio são duas entidades irreconciliáveis e resumem as suas opiniões no seguinte axioma: «o melhor (meilleur) é o que vende mais (mieux)».” (Redgrave in Giedion, vol2, 1980: 102). O banal e o fantástico misturam-se. O efeito caótico estender-se-á à psique humana. Neste sentido será certamente justa a apreciação de Giedion ao descrever a situação da seguinte forma: “O sentido instintivo das formas e materiais tinham desaparecido, a disciplina do gesto estava morta. Pouca importância tinha o conhecimento desta situação, desde meados do século, independentemente da incessante avalanche de críticas. Os objectos foram mais fortes.” (Redgrave in Giedion vol2, 1980: 102).

A avalanche de objectos na sua desordem decorativa passarão a simbolizar o mundo afectivo daquele período. A decoração (ornamentação) sobrepôs-se à matéria enquanto estrutura formal. Exagero decorativo, peso matérico fazem com que os objectos percam a sua forma. “A pitoresca desordem fascinava o público em geral, pois reflectia o caos em que se encontrava a vida emocional.” (Redgrave in Giedion vol2, 1980: 104).

Do mesmo modo, o fascínio pelo Oriente e o exotismo de um modo geral, serão usados e interpretados neste período. As tentativa de evasão que marcaram o mundo afectivo do séc. XIX evocam o aspecto trágico deste período. A máscara será pois o símbolo maior desta época. O ser humano já não poderia viver com a sua própria “pele”. Assim, encontrou a necessidade de a recriar e, esta necessidade, aproximar-nos-á do mundo do design. Já não se tratará do cuidar da pele das coisas, até aí a cargo do “*tapissier*” (estofador / decorador) mas da sua recriação em novos materiais. As “invenções” (= recriações) deixam de ser anónimas passando a ter nomes e personificações bem precisas. Passar-se-á a identificar os objectos por nome e lugar. Os objectos tornar-se-ão “*abstracto-reais*”. (Redgrave in *De Stijl n°11*, in Giedion vol2, 1980: 206), devendo recomeçar-se do zero, esquecendo o que até aí teria sido produzido. Este *segundo renascimento* do objecto difere do primeiro, no séc. XV, pela compreensão estrutural que adquire. Agora, através da ideia, o objecto era desnudado tornando-se visível a sua estrutura. Assim, a visibilidade passará a estar no centro da questão, ou seja, os objectos deviam tornar-se visíveis mesmo ao nível estrutural. Deveriam ser visíveis os diferentes elementos e o modo como estavam ligados, “em contacto uns com os outros de modo visível.” (Redgrave in Giedion vol2, 1980: 206). Alicerçar-se-ia a visibilidade do objecto que se tornaria num pilar do modernismo.

A par desta estruturação (construção) o modernismo reverte a expressão na adopção de novos materiais constituindo-se o novo através do tão discutido tratamento externo.

A questão decorativa debatida por Adolf Loos, nos finais do séc. XIX, é um exemplo de descrença e ataque deste aspecto, atribuída ao facto de pintores-decoradores se imiscuírem

constante e promiscuamente no mundo visível. Loos adverte contra a *fadiga do visível* que, segundo ele, só não é diagnosticada como uma doença devido à resistência natural dos órgãos da visão!

Para A. Loos, a questão coloca-se, fundamentalmente, contra a imitação. O uso de materiais que simulam outros materiais é para este autor uma questão ideológica. Outra questão também relacionada com o problema ideológico, seria a idealização (projectação) do objecto. Segundo Loos, existiria uma projectação formal atendendo ao uso-função que corresponderia à classificação estética do objecto e outra que considerava os conteúdos imagéticos atribuídos ao objecto. Esta redundaria, inevitavelmente, na consideração decorativa do objecto. Loos advertia para o resultado dessas análises “exageradas” que deixando-se transportar pela imagética dos objectos resultariam no perigo do indivíduo vir a ser maltratado por eles. O desejo de beleza, que ele identificava como o novo, transportaria o indivíduo para lugares perigosos. Tratando-se do manuseamento de objectos, enquanto identidades físicas, colocariam o indivíduo, também, em perigo físico!

A questão do *ornamento* é identificada como a expressão de um primitivismo que já não faria parte da história do séc. XX. O carácter simbólico das decorações primitivas, da simbologia medieval ou da alegoria barroca, não seriam compatíveis com o entendimento formal do indivíduo do séc. XX que não mantinha com estas manifestações nenhuma relação, pelo menos, numa formulação directa de fruição do objecto. Para Loos o carácter efémero do ornamento é uma questão central.¹³³ A preocupação formal, expressa por Loos, com o ornamento como factor de rejeição é, sobretudo na contingência da época, relacionada com a possibilidade de um devir descontrolado do objecto.¹³⁴

No entanto, apesar da advertência de Loos, o ornamento (decoração) que era o modo de operar, por excelência, do artesanato artístico e que deriva na formulação das artes aplicadas, teria a sua sucessão na arte industrial como formulação estética. Também a futura aceitação da *inutilidade* do objecto de arte contribuirá para a reivindicação de uma formulação estética para o objecto de uso. O objecto de uso estaria, assim, na condição de assumir a contradição entre a formulação do uso e fruição estética, por meio do visual. Estar-se-ia a “inventar” o design? Incompatibilizado com a sucessão através do decorativo, o design passaria a reivindicar um modo de operar visivo considerando a apreciação do objecto como condição intrínseca do mesmo. Passar-se-á à necessidade de compreensão do lado obscuro, “*de sombra*”, constituinte do objecto contemporâneo. Coincidirá então o aparecimento da disciplina de design, como disciplina moderna, com a afirmação da necessidade de compreensão do objecto através da sua obscura realidade? Será esta a afirmação de que, para além do carácter projectual, o objecto transporta em si um lado obscuro para além do volitivo desejo? Neste caso o objecto “regressa” ao desenho confundindo-se com ele, tratando-se quer da afirmação da representação, quer da sua ausência. Será através desta compreensão que o desenho se posiciona previamente em relação ao design?¹³⁵ Neste caso, é ainda o desenho a devolver ao objecto o lado irresolúvel do

¹³³ O seu escrito mais emblemático chama-se *Ornamento e delito*.

¹³⁴ A questão warburgiana de um entendimento da constância simbólica da arte através de uma possibilidade “escondida” no ornamento era portanto renegada.

¹³⁵ Do ponto de vista do desenho afirmá-lo ou negá-lo é indiferente, em última análise é sempre do desenho que trata o objecto.

mesmo, logo a sua verdadeira existência? O desenho será pois o território mais vasto de onde deriva o objecto de design.

Desde que o homem *inventou* o objecto nunca mais conseguiu libertar-se dessa invenção... Hoje, o homem reinventa-se como objecto.¹³⁶ O surrealismo foi capaz de interpretar esta lógica levando o conceito de objecto até as últimas consequências. A consideração do objecto passou a ser total, o próprio sujeito passa a ser objecto. Neste sentido, a contemporaneidade é herdeira legítima do surrealismo, continuando a “perseguir” o objecto. O reconhecimento do sujeito como objecto é desde a psicanálise lacaniana um facto. Segundo esta teoria querer superar esta condição seria uma via fora do real.

Perseguir o objecto quererá, então, dizer procurar e acreditar na sua verdade, para além da sua idealização romântica, como representação simbólica do sensível deslocando, por isso, a sua compreensão do terreno estético para o ético. Este entendimento do objecto será consonante com a prática do design? Se assim for, desde logo, esta não estará comprometido com o *fazer artístico* como prática individual?

Sendo o objecto de design o resultado da triangulação entre autor-programa-tecnologia, este pode ser compatível com o triângulo proposto por Wajcman como autor-espectador-obra, para o objecto da arte.

Se assim for:

1. coincide a presença do autor;
2. existe correspondência entre programa (informa externamente acerca das necessidades de uso do objecto de design) e espectador (informa externamente acerca das necessidades visíveis do objecto da arte);
3. resta por esclarecer a proximidade entre a participação da obra na construção do objecto da arte e a tecnologia no objecto de design.

No caso da arte, a obra informa e *con-forma* o objecto internamente, decorrendo este do processamento da sua realização. A correspondência com a tecnologia advém de esta ser mediação, representada no projecto do objecto, ou seja ainda a participação do desenho como processamento do avanço do projecto. Neste caso, a resolução técnica – o desenho – decorre, internamente, do processo de concepção do objecto e não de redundâncias tecnológicas externas, usurpadoras do projecto. Por esta via o desenho é *mais* do que o projecto, *in-formando* e *con-formando* o objecto.

¹³⁶ Dos modos e pelos meios mais variados o homem reinventa-se como objecto. A visibilidade representada pelo ciborg será a sua expressão máxima. Também a ciência, no debate em torno do genoma e da clonagem estará basicamente a considerar o valor do objecto humano, tornando-se o debate à volta da utilidade do humano. Parcialmente, está-se a considerar a utilidade de objecto construído, por outro nega-se essa mesma utilidade considerando-a simulacro, malogro para o existente como todo.

PARTE II

Na primeira Parte deste trabalho interpretamos o *porquê* do desenho na actividade do projecto: como problema, finalidade e resultado. Na Parte II passaremos da consideração do desenho como meio de representação disciplinar próprio – *os desenhos do Desenho* – à sua parcialidade projectual – *os desenhos do Projecto*.

Através da nossa pesquisa procuraremos, agora, responder à seguinte ordem de questões:

1. que relação a do desenho e do projecto: como mediador da representação através da expressão técnica?
2. que visibilidade para a representação: como imagem classificadora através do programa?
3. que expressão (poética) para o projecto: como marca interpretativa da imaginação através da autoria?

Nesta Parte introduziremos as questões referidas procurando compreender o *como* da acção de desenhar. Neste caso, ‘colocando’ o desenho no campo projectual do design.

1. Que relação do desenho e do projecto: como mediador da representação através da expressão técnica?

O design admite como necessidade (em *estado de sobrevivência*) o olhar *para fora* de si, reconhecendo-se num olhar que inclui o *outro*. A contradição pela qual se realiza o projecto de design reside na simultaneidade de um querer de certeza técnica/mecânica e a inclusão da derivação do artístico enquanto participante da negação como processo de construção imagética do objecto. A clareza projectual que leva à descoberta do novo não é uma premissa apriorística mas antes uma conquista. No plano visual, ela é induzida pelo desenho como modo operativo na relação que este mantém com a acção de projectar. Por vezes, a dificuldade de aceitação do que não pode ser claro e inequívoco leva o design a considerar mais facilmente a retórica, no momento da projectação, do que o confronto persuasivo do desenho. A persuasão do desenho, a sua visibilidade, depende da retórica que é do próprio desenho, do facto de existir fisicamente como *objecto-desenho* através das aptidões do seu(s) autor(es).

Parece-nos difícil que o designer possa dispensar o desenho, pelo menos, no entendimento da expressão de uma energia que anuncia a acção de projectar. Neste caso, o desenho é a (a)presentação do contraditório, a dialéctica de uma acção que deseja a representação da ideia quando esta se torna objecto.

O designer realiza o desenho do objecto e este transforma-se em matéria do design. O desenho é talvez o que mais aproxima o designer da materialidade do objecto. O desenho revelar-se-á através da utilização de múltiplas técnicas que, pela representação, idealizam o objecto e torná-lo-ão matéria na sua construção. Este acto solitário individual ou colectivo¹³⁷ – que pode ser comunicado, ou não, parece-nos necessário e mesmo inevitável. A negação do desenho enquanto recusa da autoria parece-nos mais falsa modéstia do que ideologia. Através do desenho o autor acede ao compromisso com a verdade da qual o objecto participa. A condição de participação na objectivação da verdade faz com que o objecto se torne na possibilidade da incerteza disciplinar com a qual ele paradoxalmente conta para se afirmar. Na condição de existir através do desenho, o objecto de design encontra-se próximo da arte. Através da *aproximação à*

¹³⁷ Podemos pensar que a forma de actuar do desenho, mesmo como prática colectiva, se reporta a um acto solitário na forma como se auto-interpreta; tratando-se de uma forma colectiva de colaboração poderemos considerá-la como *solidão em companhia*.

arte o objecto de design contribui para o desmascarar da mentira que afirma o artístico como um lugar de ‘descompromisso’ ideológico.

O desenho de projecto é, pois, um fazer inventivo, sendo o designer o *inventor à distância* (já que, normalmente, não realizou/produziu o objecto), enquanto o fazer construtivo é já institucional. Neste caso, o desenho representa a fragilidade da invenção na presença da instituição. Segundo Gianni Contessi, a verdade do desenho reside, na irresolúvel e irreconciliável existência, no ser instrumento da expressão inventiva e simultaneamente representação institucional.

“o nó irresolúvel reside na identidade do desenho, no facto de ser o braço secular da invenção figurativa e, pelo contrário, pelo facto de ser instrumento das instituições que convencionalmente são transmissoras de saber figurativo. Persuasão, contra retórica, portanto.” (Contessi, 2000: 10)

O desenho realiza-se pela expressão que inventa a ideia através do seu modo de representação institucional. Neste caso, dir-se-á que a persuasão está do lado do desenho como expressão da ideia contra a retórica que estará do lado da representação institucional. Na realidade, o nó irresolúvel do desenho é ainda mais complexo já que a própria persuasão depende da retórica que é a do próprio desenho. No caso de uma *visibilidade externa* (objecto desenhado) o desenho privilegia a retórica *externa* (conceito); na sua *visibilidade interna* (objecto do desenho), o desenho depende da retórica *interna* (marcas, traçados).¹³⁸

Por fim, a seguinte consideração: se existe um pensamento poético que propicia uma escrita poética, também existirá um pensamento poético que propicia imagens gráficas poéticas. O designer ao idealizar artefactos através da imagem poderá fazê-lo segundo essa consideração de pensamento. Neste caso, estará sujeito a ser possibilidade poética. Procurar interpretar o design fora desta possibilidade, negando a sua interpretação através das imagens que lhe dão corpo, seria fragilizar a disciplina e os intervenientes nela. Pelo contrário, acreditamos que admiti-lo é a possibilidade que o desenho *oferece* ao design.¹³⁹

¹³⁸ Consideramos o fascínio e sedução de certas folhas de desenho. Qualquer pessoa que já tenha manuseado desenhos, independentemente de ser um coleccionador ou possível interessado, ter-se-á confrontado com a experiência da descoberta das marcas (traços) do desenho. Independentemente das empatias ou antipatias para com as referências temáticas, é a retórica do desenho que nos persuade: os traços, as manchas como inscrições únicas. No caso do desenho parece evidente a clareza e transparência com que podemos *ver* através deles. O que os diferencia (e nos atrai) em relação a outros objectos da arte é podermos “atravessar” níveis subjacentes de registo na sucessão de gestos do autor.

¹³⁹ Poderemos considerar a finalidade do design como a expressão do sentido da acção do homem na terra através dos artefactos? (a arquitectura seria uma «fracção» do design ao exprimir o sentido do habitar, como parte da acção do indivíduo). Neste caso, o design, através da construção do artefacto, supõe o sentido da acção do homem através da compreensão da totalidade do objecto, pelo grau de aproximação à *Coisa* que o transcende. Assim sendo, não se distinguiria do objecto da arte. No entanto, o design (ou parte dele), projecta a sua acção «fora» do lugar de transcendência. Será a ‘*humildade*’ que caracteriza o design na sua relação com a arte ou é a reivindicação da projectação como lugar próprio? O design renuncia à arte escudando-se no programa ou simplesmente, altruisticamente, ‘acredita’ nele como factor de sobrevivência?

A arte recusando-se a justificar e ser justificada renuncia ao projecto; ou seja, nega a possibilidade de ser o *Outro*, aspira à *Coisa* verdadeira. Pelo contrário, através do desenho o projecto de design figura a inclusão do *Outro*.

Desde a origem que o design, como disciplina, propõe a (re)solução de problemas; considerando que a sua prática se confirma na convivialidade com o problema ainda que a sua consideração não seja pacífica. A convivialidade com o problema faz-se através do desenho. O desenho representou, ao longo do tempo, o processo para a resolução do problema projectual. Através deste processo o design foi conquistando a sua

Poderemos então concluir que o desenho é uma acção que procura a produção de imagens cujo ser se reflecte no *outro* e cujo alcance é sempre parcial.

Como acção na produção da imagem, o desenho pode ser considerado de forma múltipla: 1. como imagem em si mesmo; 2. como representação da figura; 3. como o chamamento do outro através do apelo da memória.

Como imagem em si mesmo, a acção do desenho desfaz o sintoma no acto de mostrar ou seja, o desenho inscreve-se no terreno da arte passando a figurar como objecto da arte.

Como representação da figura (como ideia ou natureza) o desenho é projecto, o lugar de múltiplos – (ou único!) – desejos, cuja regra tem o valor de demonstrar. Neste caso, o desenho representa e auto-representa-se segundo o modelo disciplinar proposto. Será «artístico», quando o modelo é a arte, será «técnico» quando o modelo é a engenharia, será «científico» quando o modelo é a ciência.

Quando o desenho apela à memória, pelo chamamento do outro, a acção do desenho desenvolve o equívoco do demonstrar.

Será, pois, que quando o modelo é o ser envolvido com o *outro* se poderá chamar ao desenho «design»?

Se aceitarmos que só somos capazes de descobrir aquilo que já temos dentro de nós, esta condição não impede que tenhamos a necessidade do outro para podermos praticar a acção dessa descoberta e, de assim, esta acção poder vir a constituir-se como *novo*. Neste caso, o desenho na sua forma múltipla, pela produção de imagens, identificar-se-á com o design como acção que possibilita o aparecimento do novo como resultado da experiência do desenhador.

No decorrer da acção de desenhar o modo de aproximação ao objecto tem uma dimensão incerta, impossível de valorizar concretamente, aí residindo o valor da projectação.

A exactidão da representação adquire sentido pela utilização do modo gráfico: 1. adoptado no confronto com os códigos de representação; 2. criticando o seu registo; 3. avaliando a sua eficácia na produção projectual do objecto.

afirmação disciplinar que não evita a consideração do problema seguinte. Poderemos dizer que o crescimento disciplinar do design o levará, mais do que a resolver problemas, a (re)presentar problemas? Segundo Leibniz, “a ideia é mónada” querendo isto dizer que “cada ideia contém a imagem do mundo”, e acrescenta dizendo que “a representação das ideias deve ser vista, nem mais nem menos, como a tarefa de desenhar esta imagem do mundo na sua redução”. Neste caso, o design seria a evocação filosófica de um problema na sua forma de (re)representação visível.

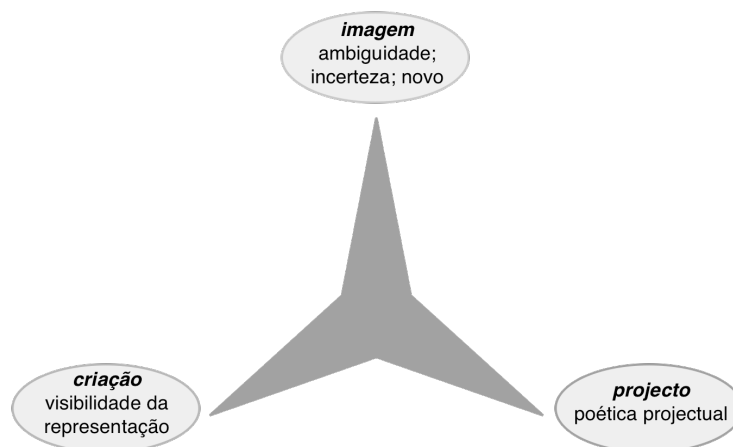


Segundo o paradoxo proposto por Spencer (Spencer, 2000), estamos perante um princípio cujas proposições poderão ser articuladas no sentido de que a ambiguidade do desenho, no modo contingente da sua acção, resolve a incerteza do projecto que através das múltiplas possibilidades de resposta ao programa promove o aparecimento do novo objecto. Assim, poderemos talvez acrescentar que o objecto que foi promovido pela incerteza do projecto resulta da ambiguidade do desenho.

2. Que visibilidade para a representação: como imagem classificadora através do programa?

Segundo a lógica matemática, se a *ambiguidade* do desenho resolve a *incerteza* do projecto e a *incerteza* do projecto promove o encontro com o *novo* objecto, então o *novo* resulta da *ambiguidade* do desenho.

De que modo essa visibilidade se desenvolve no acto da representação será a questão seguinte. Vejamos o esquema:

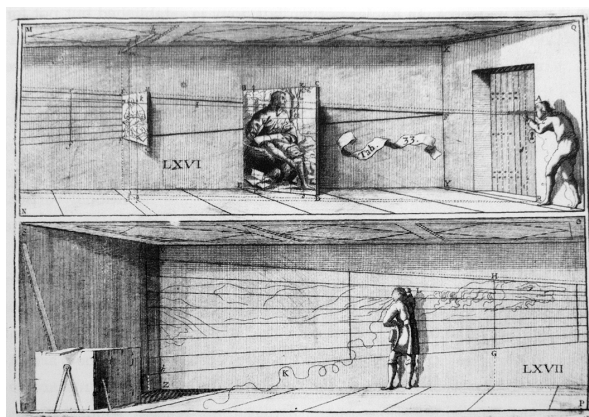


O resultado do esquema anterior, proposto através do paradoxo de Spencer, resulta no progredir projectual através da manipulação prática das imagens como resultado da ambiguidade do desenho, da incerteza do projecto e do aparecimento do novo. Tal prática estaria relacionada com uma possibilidade criativa através da visibilidade da representação. Na prática projectual, este processo classificaria uma prática preferencialmente associada à poética onde a questão técnica informa sem conformar.

Sendo verdade que a compreensão visual se dá através da invisibilidade das coisas, podemos concluir que a representação do mundo é inevitavelmente parcial e que mesmo o pressuposto optimista acerca do rigor científico da representação é deslocado da verdade mutável do mundo. O desenho procura representar o mundo e, através desse desejo, não faz mais do que expor a impossibilidade de o representar globalmente. Fá-lo pela conquista parcial da sua matéria. Por isso, mais importante do que a instrumentalidade técnica da representação importa, considerar o uso técnico da articulação simbólica da representação.

No séc. XVII a representação do mundo faz-se de uma forma *paralela*, aglutinando a inteligibilidade da ciência e debatendo teológica e metafisicamente os seus argumentos.

Culturalmente procurou-se que a regra matemática, aplicada na geometria, fosse a representação verdadeira da realidade resultando a aplicação dessa regra na demonstração da impossibilidade de um compromisso com a representação da verdade. A partir desse momento, a ciência passa a “destacar-se” na representação do mundo e a sua prática será instrumental, reivindicada racionalmente por via da regra e do conhecimento. Estarão criadas as condições para que a representação possa ser assumida de forma dupla: afirmar-se-á o conhecimento intelectual representado pela geometria e compreender-se-á o seu grau de instrumentalização simbólica debatendo os argumentos da sua prática. A representação oscila entre “tensões e conflitos, entre experiência baseada na continuidade da tradição e a construção de sistemas artificiais.” (Vesely, 2004: 177).



Jean-François Nicéron, *La perspective curieuse ou Magie artificielle des effets merveilleux*, 1638

“Se olharmos para a política, filosofia, literatura, artes visuais e vida quotidiana do séc. XVII encontramos uma busca comum da ordem num ambiente dominado pela fragmentação, relatividade de valores, cepticismo e pessimismo. A radicalidade da resposta é baseada numa fé dogmática na natureza matemática da ordem do mundo que criou, pela primeira vez, na história do homem, um modo de representação que reivindicava simultaneamente que era totalmente independente e, ao mesmo tempo, que poderia ser aplicada universalmente. Porque qualquer

representação, apesar de reivindicar a universalidade, é inevitavelmente parcial, é sempre um resíduo de realidade deixado de fora, que define o seu próprio modo de representação.” (Vesely, 2004:176)

O séc. XVII introduz o pensamento científico moderno cuja regra é essencialmente matemática. Neste processo, a experiência torna-se científica e o seu método interpreta e projecta a realidade conduzindo-a segundo regras que se afirmam verdadeiras porque justificadas. A confirmação assume um papel de destaque para a experiência da projectação. No entanto, como observa Husserl, “o que na realidade é apenas um método, os seus resultados são agora considerados como “natureza real”; a natureza é reduzida a collector matemático.” (Husserl in Vesely, 2004: 240). Husserl chama a atenção para a *parcialidade* da visão proposta pelo método científico e para a condição instrumental com que ele se apresenta como domínio de poder através da representação. Neste caso, o modo de representar da ciência moderna não é nem demonstrativo nem figurativo mas sobretudo produtivo.¹⁴⁰ “A representação continua a ser um problema, mesmo nas ciências mais abstractas. A autonomia da ciência é pura ficção a qual qualquer cientista verdadeiro rejeitaria.” (Vesely, 2004:241).

Na tentativa de procurar assertivamente argumentos para a sua tese, Vesely cita Max Planck na seguinte passagem, “a eliminação total das impressões dos sentidos é completamente impossível – já que não podemos bloquear a reconhecida fonte de toda a nossa experiência – noutras palavras, o conhecimento directo do absoluto está fora de questão.” E continua dizendo que “o que a ciência representa é obviamente determinado, simultaneamente, pela natureza científica do conhecimento e pelas condições hermenêuticas, isto é, o contexto cultural no qual ele é reconhecido e compreendido.” (Vesely, 2004: 241).

A ciência é, portanto, uma representação parcial da realidade. A sua precisão, através da regra matemática, é uma parte da realidade compreensível que necessariamente apela ao símbolo enquanto desejo de significado completo. Assim, a instrumentalização da ciência só é realmente eficaz quando identificada com a sua consciência enquanto signo. A consciência contemporânea não pode ser separada da harmonia entre consciência simbólica (cultural) e significado sógnico (ciência), ou seja, na procura de significado e conhecimento.

Neste contexto, instrumentalização (*techné*) e representação simbólica (*poiésis*) não estabelecem qualquer tipo de hierarquia. A *techné*,¹⁴¹ capacidade instrumental, não deriva ou existe sobre a sujeição da *poiésis*, como realidade do todo, a sua existência, refere a complementaridade do todo: a História transformada em compreensão teórica da forma e, esta, auto-referenciada pela imanência da sua existência.

Assim, o operar científico mediado pela experiência individual, faz com que a “objectividade na ciência seja, na realidade, um produto da subjectividade humana.” (Vesely, 2004: 249). Deste modo, através da percepção, da imaginação, do sentir, o projecto resiste à uniformização do determinismo científico.

¹⁴⁰ Se pensarmos no trajecto que a ciência moderna tomou até aos nossos dias, sobretudo com a tecnologia, resta claro quanto a instrumentalização produtiva da ciência é demonstrativa de poder.

¹⁴¹ *Téchné* como nova possibilidade de conhecimento e íntima compreensão das possibilidades interiores da natureza (*physis*).

Como procuramos justificar a dualidade da representação, a sua *frágil totalidade* é, simultaneamente, proposta quer pela ciência quer pela interpretação filosófica e teológica do mundo. No séc. XVII Leibniz afirma como a individualidade dos sentidos poderá contribuir para a percepção do mundo,

“cada distinta percepção da alma inclui uma infinidade de confusas percepções que engloba todo o universo. A alma por si só não conhece as coisas que ela percebe, excepto na medida das suas distintas e intensificadas percepções na proporção da sua distinta forma. Cada alma conhece o infinito, sabe tudo, mas confusamente. (Leibniz in Vesely, 2004: 251)

Não queremos com isto dizer que a validade artística do desenho, enquanto consideração estética do projecto, se possa sobrepor à verdade científica como factor de conhecimento. A idealização do projecto, oscilando entre subjectividade da experiência e conhecimento objectivo, redundou historicamente em totalitarismos vários de reconciliação harmoniosa com o poder. O simbolismo instrumentalizado pela força da manipulação histórica através do aparato tecnológico foi, através dos tempos, contemplado na representação do poder.



The Tatlin Studio Collective in front of the model of Tatlin's Tower, Petrograd, 1920

Consideramos que é mais pelo constante conflito entre as partes, do que na harmonia do todo, que se pode dar o reencontro entre o objecto e o lugar ao qual este pertence. O desenho será nesta circunstância, o espaço informal desse conflito. Conflito que proporcionará a transformação de um conteúdo programático em conteúdo formal através da experiência individual dentro de um determinado contexto cultural. Na melhor das suas expressões, o desenho facultará a transformação de um conteúdo de transcendência simbólica em representação formal experienciada e possuída: um *objecto-figura*.

Do ponto de vista de quem produz imagens (desenha) faz todo o sentido referir a experiência que Claude Monet relata a um amigo, quando da morte da sua mulher, Camille. Ele refere o seu mal-estar enquanto “prisioneiro da sua experiência visual” comparando a sua pesada dor ao peso de um animal que puxa a roda de um moinho, pelo facto de no leito de morte da sua

esposa ele perceber, antes de outra coisa qualquer, “as diferentes cores da sua jovem face.”¹⁴²

Neste caso, a transformação de um conteúdo em experiência formal depende tanto da capacidade de interpretação da transcendência do significado quanto da capacidade da sua transformação em significado abstracto simbólico. A realidade da experiência precede a capacidade da sua avaliação crítica. Na consideração imagética da representação, a primeira é uma constante, a segunda depende das iconografias propostas por cada época.

“Na arte do Renascimento, a matemática serve para aproximar, mediar e simbolizar. Por um lado, ela representa a estrutura essencial da realidade inteligível, por outro lado, manifesta visualmente essas estruturas.” (Vesely, 2004: 293). Na verdade, o uso da matemática, através da perspectiva, representa não a pura objectividade das coisas, mas sim a visão técnica do mundo. A perspectiva coloca-se como uma possibilidade de conhecimento técnico através da visão. O que a perspectiva renascentista representa é apenas a nova visão da realidade depositando nas imagens o valor representativo dessa realidade. O que essa época procurou foi associar às imagens técnicas a ideia de um específico grau de produtividade revelado no conhecimento e capacidade de instrumentalização de um método. A visão cognitiva da realidade passa a ser mediada pela técnica, e esta vai sendo assumida como um privilégio para o acto da representação. O que é uma mera ferramenta técnica passa a ser o instrumento de representação da realidade. Não é esta, ainda hoje, a nossa herança; o mundo auto-representado através da tecnologia?

Ainda assim, os movimentos individuais da representação racional dão lugar ao aparecimento de significados metafóricos que não se explicam tecnicamente. O desenho revela a fraqueza da representação unívoca do mundo. A ambiguidade das imagens, por vezes paradoxal, traz à superfície a crueldade da representação verdadeira. A perspectiva focalizada no ponto de vista com que se pretende atingir a globalidade compreensível da realidade, descobre e demonstra apenas a contingente e parcial visão com que nos debatemos, a realidade da fragmentação e da contingência das partes. O que se torna objectivo é o acto da representação e não aquilo que ele representa. A objectividade do desenho deriva tão somente da figuração enquanto objecto da acção de representar e não daquilo que esse objecto representa. O que o desenho representa deriva do movimento do *objecto-desenho* no acto da representação, isto é, da contingência do significado metafórico que esse movimento atinge. A estrutura que define o espaço-tempo do desenho é que lhe confere significado. Um tempo individual referido a um espaço colectivo é o modo estrutural do desenho. “A aparente objectividade de uma imagem gráfica não é garantida pela referência à realidade apresentada, mas somente pela objectividade da representação.” (Vesely, 2004: 321).

A época moderna, através do método científico, instaurou o significado que o fragmento adquire na compreensão do todo, ou seja, demonstra o significado do mundo fragmentado. O paradoxo moderno concretiza-se na apresentação do fragmento como sendo um *objecto-sistema* que concretiza a representação da parcialidade com que percebemos o *tudo*. O significado simbólico do fragmento vem sendo cada vez maior já que ele próprio personifica o acto simbólico. Como referimos, tal condição deriva não só do facto de o próprio fragmento personificar o acto simbólico, mas também da descontextualização da realidade passar a ser

¹⁴² G. Clemenceau, *Claude Monet: Les nymphéas*. Paris, Plon, 1928, p.19-20.

considerada como a *verdadeira realidade*. O que primeiro era a experiência da *parte*, do *elemento*, é hoje a experiência da qual deriva a realidade. O domínio visual, por excelência, está apto a representar o âmbito da fragmentação, já que é muito menos explícito do que o domínio verbal, por exemplo. O exagerado domínio visual do mundo contemporâneo deriva da fragmentação a que a tecnologia nos expôs pelo desejo de domínio instrumental. A convicção de que a representação, através de um domínio processual próprio, poderá dar origem a uma representação verdadeira do objecto, é falsa. Neste caso, o desenho só poderá ser proposto como um organismo auto-referente dispensando o que lhe é externo, assumindo-se apenas como objecto da representação. O distanciamento entre a condição estrutural da tecnologia e o contexto em que ela opera, revela o *mal-estar* da representação contemporânea expondo o desajuste de significados. O carácter simbólico da representação entra em conflito com o carácter instrumental que a tecnologia expõe. No pior dos casos, esta assume-se como veículo de compreensão autónomo dominando e controlando a representação, dominando o acto de desenhar, desvalorizando a contingência da acção quer temporal quer espacialmente. Nesse caso, os objectos nascem “*desenraizados*” e o seu aparecimento não se relaciona directamente com uma condição. Aparentemente, o objecto relaciona-se, circunstancialmente, com a encomenda através de um duplo narcisismo que só pode agradar a ambas as partes. A ilusão de que pertencemos à totalidade do mundo é grande e enganadora. Nas últimas décadas, a velocidade com que acedemos ao mundo alterou-se completamente, infelizmente o nosso corpo biológico ainda não é capaz de responder a essas alterações com o grau de aceleração proposto pelo que lhe é externo. Ou seja, por necessidade ou prazer podemos percorrer todo o planeta em algumas horas, mas a capacidade física de percepção com que apreendemos os lugares percorridos não difere muito de há uns séculos atrás. A apreensão do mundo através dos sentidos não mudou assim tanto... Podemos passar de um lugar ao outro (e a nossa ansiedade potenciada por aquilo que *sabemos existir* é cada vez maior), fazer longos percursos físicos através de lugares diferentes e longínquos, mas não podemos, pelo menos por enquanto, acelerar o conhecimento acerca deles. Falamos cada vez mais através das máquinas – mecânicas, sociais, políticas – e cada vez menos através do corpo. O estilo contemporâneo é um estilo palrador e ruidoso. Segundo a nossa opinião, o desenho que age procura contrariá-lo como possibilidade de resposta lacónica, pausada e silenciosa.

O estilo contemporâneo, individualmente luxuoso, é culturalmente modesto; muitas vezes indiferenciado porque problematicamente confuso. “A actual obsessão com a substituição de um estilo pessoal pela riqueza e complexidade do projecto, demonstra o quão sufocante é esta influência.” (Vesely, 2004: 361). Vesely, justifica a importância da consideração do estilo usando a seguinte declaração de Kurt Schwitters “A palavra ‘estilo’ está desgastada, mas ainda significa melhor do que outra coisa qualquer o tipo de esforço artístico que é característico da nossa época.” (Vesely, 2004: 361). E continua,

“O dilema no âmago da moderna noção de estilo é, basicamente, um problema de representação. A sua origem é a zona cinzenta entre a representação simbólica e instrumental, e a persistência, mesmo na representação instrumental, de um certo resíduo de simbolismo derivado. Este resíduo pode ser encontrado na História, na transformação do conteúdo simbólico em aparência estética formal.” (Vesely, 2004: 363).

O que Vesely procura esclarecer é a importância latente do conteúdo simbólico da representação mesmo quando este é ocultado na aparência estético-formal instrumentalizada pela tecnologia. Trata-se da ocultação da cultura humanista cuja ênfase representativa era posta na comunicação, na conjugação de habilidades e no equilíbrio entre áreas de conhecimento diferenciadas. Tradição esta sustentada pela noção de *decorum*. *Decorum* como equivalente a *decor* é no texto de Vitrúvio tratado como o ““irrepreensível conjunto de uma obra composta em conformidade com o precedente (*auctoritas*) de detalhes aprovado””, descrita como sendo baseada na convenção (*statio*), no usual (*consuetudo*), e nas circunstâncias naturais (*natura*).” (Vitrúvio in Vesely, 2004: 363).¹⁴³

No entanto, o que mais próximo estará, retoricamente, da caracterização do *decorum* latino talvez não seja o explicitação de Vitrúvio, mas a derivação da noção grega de *prepon*. “A sua natureza essencial é inseparável da bondade moral, o que é bom é moralmente certo e o que é moralmente correcto é bom.” (Cícero in Vesely, 2004: 364). Como muito bem nota Vesely, a tensão que existe no *decor* e *decorum* latino, entre significado ético e estético, não existe no *prepon* grego. Para os gregos o que se manifesta eticamente perfeito é esteticamente belo. *Prepon* seria a “participação harmoniosa na ordem da realidade, bem como a expressão externa dessa ordem.” (Vesely, 2004: 365). A tradição do *decorum* preserva, na derivação de *prepon*, a noção de adequação da representação a uma conciliação harmónica com o que lhe é exterior. Os princípios éticos e estéticos são compatíveis na forma. O *decorum* não expressa a representação mas sim a verdade que lhe está associada. Neste caso, a associação da noção de *decorum* à representação é um factor de abertura desta e, como nota Vesely, pretender associá-la à definição vitruviana de *decor* é “mais um obstáculo do que uma ajuda para qualquer compreensão genuína da representação.” (Vesely, 2004: 366).

O design ou a arquitectura é, “como qualquer outra arte, uma representação da *praxis* humana, não uma representação directa da natureza ou de ideias abstractas. A *praxis*, situada entre as ideias e a natureza, serve de veículo de unidade.” (Vesely, 2004:371).

A concretização prática (*praxis*) da acção de desenhar dá forma ao projecto. Executar o projecto é pois actuar de forma prática através de imagens. Estas serão o que, provavelmente, mais próximo está da concretização comunicativa das ideias visuais. Cada situação projectual refere uma actuação prática na esfera do visual, ou seja, uma operação prática concretizada através de imagens. A natureza prática revela-se não só no *porquê* das imagens mas sobretudo na eficácia do *como* estas surgem. O *como* diz respeito, naturalmente, à natureza prática da acção e essa experiência, para além de expor um modo de fazer, expõe um modo de pensar. No caso do desenho é, particularmente, este aspecto que nos interessa tratar e que procuraremos analisar nesta segunda parte do trabalho.

3. Que expressão (poética) para o projecto: como marca interpretativa da imaginação através da autoria?

¹⁴³ Como é referido por Vesely, resta obscuro no texto de Vitrúvio a relação estabelecida entre a definição de *decor* e os outros princípios da arquitectura definidos por ele (*ordinatio*, *dispositio*, *eurhythmia*, *symmetria*, *distributio*).

A criação projectual do objecto concretizada através da poética do desenho não se encontra pela definição da regra: construtiva ou idealizada. Segundo Pérez-Gómez, no plano do fazer,

“o conhecimento (artístico) é corporal, não é um conceito ou uma ideia abstracta. A inspiração não pode ser alcançada por um método ou teoria. Não podemos esperar por ela passivamente (...) é sempre encontrada *na acção*.¹⁴⁴ (...) O trabalho inspirado aparece no processo do fazer [process making] mantendo uma atitude *lúdica* [playful] na criação e na capacidade de resposta às descobertas inesperadas.” (Pérez-Gómez, 2006: 29)

O processo do fazer projectual, concretizado no desenho, supõe uma adesão às imagens como modo de aceder ao objecto. “É através das imagens que podemos apreender os objectos.” (Marsilio Ficino in Pérez-Gómez, 2006: 73). A consciência visual forma-se através da contemplação das imagens. A real natureza do objecto projectado só pode ser gradualmente alcançada através das imagens que o representam e o seu desenvolvimento crítico depende da relação que conseguimos estabelecer entre elas. O limite para o projecto estará pois no fascínio que as imagens projectuais criam (mesmo depois de o objecto ser construído).¹⁴⁵

O *trabalho* da consciência está mais próximo das imagens do que dos objectos, por isso o desenho é o modo mais simples de fazer com que as ideias projectuais alcancem os objectos. A beleza que opera através da consciência é imaterial. Não correspondendo à materialidade do objecto é reflectida nele através do *espelho* que é sua imagem. Na cultura ocidental a caracterização da beleza depende de aspectos imateriais do objecto, como por exemplo a sua *proporção* (= relação das partes, relação entre quantidade, volumes que limitam o objecto), o seu *aspecto* (= significado que adquire o objecto, não através da materialidade da forma mas através do que nela é projectado, luz e sombra, cor), a sua *composição/arranjo* (= cheio e vazio, distâncias das partes, intervalos entre partes, espaços ou elementos). O convívio com os aspectos estéticos proporciona ao objecto não ser apenas útil na sua função prática, mas útil também do ponto de vista do prazer e conhecimento.

Como é referido por Pérez-Gómez a qualidade grega definida por *prepon*¹⁴⁶ significa “o que se destaca como bom”. Na cultura ocidental, é associado à regularidade dos artefactos definidos pela proporção numérica e geometrização das formas. No entanto, essa generalização da cultura ocidental tem excepções. Por exemplo, Giordano Bruno, na sua peculiaridade, refere que “a beleza é uma comunicação secreta que não tem nada que ver com a “prescrita proporção das partes.” (Giordano Bruno in Pérez-Gómez, 2006: 19). E, se nos reportarmos a outras culturas, ficará patente que esta associação (do bom ao geometricamente regular) não só não garante o conceito de beleza estética nem de princípio ético, como não chega a ser verdadeira. Por exemplo, na cultura japonesa o princípio de harmonia, cujo significado poderia ser próximo ao *prepon* grego, não está associado ao equilíbrio geométrico como acontece na ordem ocidental. O equilíbrio dos artefactos depende muito mais de um arranjo interno, próprio ao objecto e

¹⁴⁴ *Itálico*, no texto.

¹⁴⁵ Hoje, profundamente divulgadas e mesmo utilizadas para a publicidade de um objecto ou obra. Usando o fascínio suscitado por essas imagens elas são divulgadas e até produzidas “ficticiamente”: fazendo surgir esboços de projecto depois de a obra se encontrar construída, por exemplo.

¹⁴⁶ Equivalente grego do *decorum* latino.

personificado na acção do individuo que o executa,¹⁴⁷ do que de regras formais, sendo o seu princípio móvel e não fixado pela ordem. Esse princípio móvel associa-se ao ritmo, ao movimento oculto, às sombras que evocam a luz, ao invisível apelando ao visível.

Princípios de equilíbrio tais como simetria, equilíbrio equitativo de pesos e medidas, ocupação do espaço segundo traçados geométricos, não são regras que se possam aplicar na construção dos artefactos culturais orientais.

No entanto, a imutabilidade da regra que na cultura ocidental deriva da consideração positivista da ciência, iniciada no séc. XVII, afirmada no século seguinte e hoje instrumentaliza pela tecnologia, não provém directamente da consideração grega e, em particular, de Vitrúvio quando este considera que a regularidade dos artefactos sobressai (diferencia-se) no contexto mutável do mundo. “O propósito central da teoria de Vitrúvio não é estabelecer uma relação directa entre a prática como um conjunto de técnicas (como as do discurso teórico moderno), mas antes entender o significado da disciplina a partir da meditação acerca da ordem da criação.” (Pérez-Gómez, 2006: 134).

Quando no Renascimento a consciência projectual é delineada autonomamente para Leon Battista Alberti, o objecto de arquitectura deixa de ser um produto mecânico, constituindo-se como uma forma de conhecimento através do projecto. A contemplação que forma a consciência visual cumpre-se num jogo de observação existencial, ou seja, fragmentada, procurando ser uma atitude inteligente estabelecendo uma visão geral do mundo representado através do desenho.

Este procura ser uma construção global através do projecto como *lineamenti* do objecto.

Lineamenti segundo Alberti seria a “ideia” geométrica essencial próxima do conceito de projecto.

Lineamenti como:

1. derivação do pensamento do arquitecto;
2. formalizada no desenho;
3. conduzida pela existência (construção) do objecto.

Segundo Pérez-Gómez ,

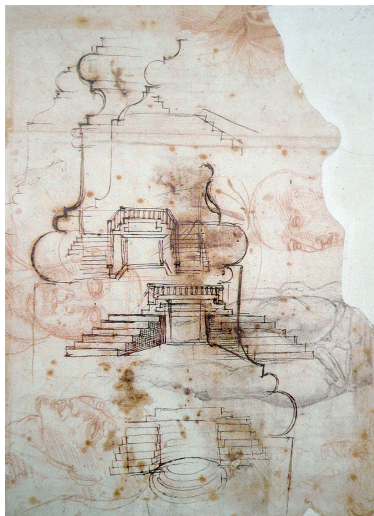
“estes desenhos [*lineamenti*] foram destinados a ser proféticos, não como uma representação sistemática de uma construção futura, mas como imagens poéticas que são verdadeiramente mântica (termo derivado de *mania*, ou “loucura”): uma promessa arquitectónica do futuro, uma adivinhação, em busca da vida perfeita.” (Pérez-Gómez, 2006: 79)

Desde a sua origem que tal desejo profético estará destinado a nunca se cumprir. “A verdade da profecia e a excelência da poesia” permanecerão como limite projectual cujo alcance nunca será plenamente atingido pelo objecto construído. Neste caso, o desenho será a prova poética do desejo de transcendência, e o objecto a mediação da transcendência nunca alcançada.

¹⁴⁷ Por exemplo, na cultura japonesa, a feitura de um punhal que alguém deseje oferecer supõe todo um ritual que o torna um punhal *próprio* de determinada pessoa. Assim, aquele que deseja oferecer o objecto para além de contactar o seu artesão deve manter com ele uma série de encontros em que a conversa será conduzida pelo desejo de feitura daquele objecto. Falar-se-á daquele que o receberá e daquele que o oferecerá. Da relação que mantém e daquilo que pode estar envolvido subjectiva e objectivamente naquele acto.

A perspectiva renascentista, enquanto desejo de compreensão inteligível, “condiciona” o desenho estabelecendo regras de compreensão e representação do mundo. Os argumentos de compreensão e representação inteligível sobrepor-se-ão à contemplação, limitando a *ideia*, tornando-a sedutora e compreensível, ou seja, profundamente instrumentalizada. “Ele (Alberti) procurou criar um espaço de “charme” (um termo derivado do latim *carmen*, “encantamento”), uma profundidade sedutora que poderia tornar-nos conscientes do sua potencial totalidade.” (Pérez-Gómez, 2006: 81).

Por outro lado, Giordano Bruno, um outro autor florentino desse período, refere que nada existe fora da experiência e propõe que a memória seja o instrumento de “conexão” das experiências humanas. Para este autor, a potencialidade sedutora das imagens criaria uma experiência memorável que permitiria a sua fixação tornando-as mais operantes. Neste caso, a perspectiva nada terá a ver com a verdade, mas sim com a sedução que induz a memória a relacionar imagens. Assim, o *disegno* identificado com a corrente de associação de imagens, poderá diferenciar-se do *lineamenti* “limitado” à ideia da eficiência instrumental do projecto. Artistas como Michelangelo, por exemplo, parecem não se interessar pelo *lineamenti*. Este, enquanto arquitecto, não pratica o *lineamenti* preferindo o uso mais vasto do *disegno*. Por exemplo, construindo moldes em papel para os projectos das suas obras arquitectónicas. Ou ainda, aferindo a potencialidade do incompleto nos seus desenhos, a “*deambulação*” pela composição onde as formas vão “aparecendo” mais pelos sentidos do que pela razão delineadora.



Michelangelo Buonarroti, *Biblioteca Laurenziana drawing's*, 1525ca

Representações posteriores, do período Barroco, usarão os sentidos como *motivo prático* da representação. A perspectiva passará a ser conduzida por múltiplas vistas, múltiplos pontos de fuga, e daí até ao desaparecimento destes no espaço de representação. A luz substituirá a representação perspéctica levando o ponto de fuga para fora do quadro. A composição perspéctica, *quadratura*, “explorou uma recém-descoberta capacidade humana da imaginação produtiva, em contraste com a literal imaginação *mimética* de épocas anteriores, transformando figuras geométricas em “ projecções” de arquitectura lançadas na luz.” (Pérez-Gómez, 2006: 85).



Andrea Pozzo, *Affresco ceiling*, Sant' Ignazio, Rome, 1685

Isto implica que a consideração do *disegno* como visão alargada da representação, proposta através da associação de imagens, mesmo do ponto de vista do projecto, possa ser equacionada “superiormente” em relação ao *lineamenti* entendido como a representação da “ideia” geométrica reguladora. O *disegno* impor-se-á, prática e ideologicamente, como força presente no acto de criação projectual.

Na disciplina de design, o desenho, como ferramenta, envolve simultaneamente a concepção (ideia) e a construção (tecnologia) operando, assim, a contradição da qual resultam as poéticas imagens do design. O desenho procura conhecer e preservar a cultura à qual pertence e da qual ele próprio é instrumento. Nesta condição não pode senão acontecer superar-se a si próprio tecnicamente, associar-se-á intrinsecamente ao design naquilo que este tem de proximidade com o *disegno*. Na presença do seu imperativo cultural, o desenho é uma linguagem permanentemente em vias da sua superação. Este é o paradoxo que gera a sua fecundidade. Ritmos e movimentos que geram experiências de vida que não podem ser nunca completamente traduzidas mas sim experimentadas poeticamente. Os desenhos que materializam a ideia são apenas aproximações à realidade do objecto, e como tal nunca poderão ser completamente decifrados mas tão-somente explicitados no confronto com a existência do objecto.

O objecto de design que se baseia num projecto cuja linguagem é verbal, corre o risco de ser apenas “discurso”, mais ou menos articulado mas, ainda assim, essencialmente retórico. Pelo contrário, o objecto que deriva de um projecto desenhado, que utiliza a poética da imagem e a representação ética, revela a clarividência cultural à qual pertence. Tal como é referido por Vesely para a arquitectura, “porque a arquitectura é essencialmente uma disciplina visual o raciocínio causal (verbal) nunca pode alcançar, completamente, a sua verdadeira realidade.” (Vesely, 2004: 398). Assim também o será para a disciplina de design.

Capítulo 4

4 A representação do projecto: mediação através da técnica

A experiência do desenho dá-se no confronto gerador de compreensão. O desenho é a experiência de um possível 'regresso' à origem. Um retorno à desejável compreensão nunca plenamente alcançada. A espectacularização do mundo contemporâneo resulta do desejo desmedido de o representar muitas vezes 'a qualquer preço'. "(...) a espectacularidade do mundo na qual a representação se torna o único fim do projecto: a imagem torna supérflua a realidade. A atenção desloca-se da substância (conteúdo) para a forma, das obras para as imagens da realidade para a representação." (Maciocco in Cicalò, 2010: 7).

As imagens já não são independentes da realidade, realidade e imagem misturam-se aparecendo, porventura indistintas. Consequentemente, a origem não é considerada e a deslocação no universo das imagens torna-se desconhecida ou difícil de definir.

"As representações do projecto substituem (suprem), quase confundindo-se, com as próprias realizações (construções) passando de médium a mensagem. O finalidade da representação parece ser a da sua própria qualidade estética e icónica mais do que a sua qualidade instrumental ao serviço do projecto e da investigação." (Maciocco in Cicalò, 2010: 8)

A ideia da representação projectual fica, então, presa a um modo de ver desligado do corpo, torna-se numa visão sem sentido deslocada do sentir. "(...) o homem contemporâneo que «vê sem sentir», tende a reproduzir a concepção da representação da realidade como réplica de um mundo ontologicamente adquirido que o afasta de uma posição construtiva de projectação de novos mundos." (Maciocco in Cicalò, 2010:8).

A ideia de projecto presa a um entendimento construtivo altera-se, por via do *modo de «ver»* contemporâneo. A metáfora, como meio processual de criação artística, que organiza o conhecimento e o repropõe construtivamente, é deslocada da ordem contemporânea do ver. Por isso, a conformação do objecto entendida como possibilidade de compreensão necessita do projecto para se tornar conhecimento *de algo*. Mesmo a representação contemporânea, ao ser interrompida, fracturada ou desviante, quando se relaciona com a compreensão, procura estruturar o conhecimento construtivo do projecto. Paradoxalmente, à medida que, por via do desenho, a declinação da representação acontece (decréscimo acentuado da capacidade de desenhar) o fascínio pelas imagens aumenta tornando-se estas cada vez mais complexas, sedutoras e espectaculares.

A representação como acto simbólico alicerça o conhecimento na possibilidade interpretativa do outro. O símbolo faz "alusão a", não indica ou determina. O apelo ao inatingível, à transformação do invisível em visível, aquilo que não pode ser dito, procura na representação a possibilidade de se expressar projectualmente tornando-se conformadora de uma presença.

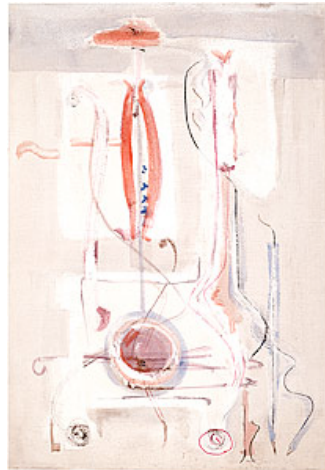
Nunca como hoje as questões da representação foram tão largamente expressas. Analisando o *ver* e o *ser visto*, considerando e valorizando a eficácia da representação ou construindo mundos paralelos pela derradeira necessidade de projectar uma imagem. Pelo lado do fazer, as imagens contemporâneas padecem de uma dualidade que deriva do seu ser duplo: por um lado, o crescente abandono da sua mediatização através do corpo, ou seja, dispensando 'a mão' como veículo preferencial da marca (símbolo ou signo). Essas imagens abandonam a intensidade do gesto pelo qual se opera a compreensão. Por outro lado, dá-se importância crescente à sua

concretização como experiência do simulacro cujos códigos adensam significados carregados de intenção.

No primeiro caso, o desenho como acto do fazer encontrar-se-á, potencialmente, em declínio, residualmente sujeito à potencialidade do seu ressurgimento poético através da compreensão ontológica da sua necessidade expressiva. Desenha-se sem alternativa, pela facto de não existir alternância, substituto ou fuga. Nos casos mais extremos, à beira do suicídio, o desenho foi repetido, tentado sempre, até ao derradeiro fim. Provam-no os casos de Jackson Pollock ou Mark Rothko. Existir através do desenho é compulsivamente presente em certos autores.



Jackson Pollock, *Shett of Studies*, 1939



Mark Rothko, *Untitled*, 1944-46

No segundo caso, as imagens cumprem uma função significativa no processo condicionado da estratificação de significado. Neste caso, a tecnologia digital serve como fim representando-se como o corpo imaterial do desenho. O velho modo projectual cujo trajecto percorria o caminho dos conceitos às formas, das ideias às imagens, hoje não tem significado directo na realização do projecto. Primeiro, a linearidade construtiva da projectação não existe. A realização segundo uma ordem sucessiva de acontecimentos/operações já não é possível. Segundo, o próprio entendimento projectual é de uma complexidade divergente estimulando variáveis. Hoje o percurso projectual é orientado pela procura de “relações entre o projecto e as sua percepção, representação e comunicação, e a potencialidade das próprias representações como úteis instrumentos projectuais.” (Cicalò, 2010: 25).

O *disegno* florentino, como projecto da obra pictórica, constituiu-se como possibilidade de estudo através da representação, vinculada à realidade comensurável e ancorada na interpretação das imagens.

O desenho (*disegno*) como projecto, segundo o conceito artístico, é o estudo da obra através das suas imagens (produção). Nesta tradição, o conceito de projecto engloba, em si, a ideia de representação por via do objecto produzido (o desenho). A representação não será apenas a manipulação operativa dos signos gráficos (convencionais ou outros) que instruem a imagem ou o encontro instrumental com a simbologia do desenho, nem tão pouco a construção formal através da ideia como intenção projectual. Ela é, sobretudo, a manifestação física de uma presença privada num colectivo ao qual o desenho pertence. Um corpo individual no seio de uma disciplina pública, seja ela artística, técnica ou científica, à qual o desenho dá corpo. A disciplina de design será pois constituída por um corpo de desenhos dos quais não pode prescindir sob

pena de não ser compreensível a sua legibilidade. Disciplinarmente afastada do pendor moral individual, tratar-se-á de uma ética e política do desenho que necessita da figuração como exercício de comunicação.

Esta questão, que poderá ser considerada como a principal questão do desenho no âmbito do projecto em design, constituir-se-á como: 1. a sua natureza como entidade existente, 2. a sua determinação como matéria do projecto, motivos pelos quais o projecto não deverá prescindir do desenho.

Desenhar no âmbito do projecto é ir ao encontro do motivo pelo qual a disciplina se toma forma material (construção). Procurar o esclarecimento projectual através do desenho, fazendo significar o projecto por via do corpo do seu autor, resulta da 'necessidade' interna do projecto e não de uma proposição espectacular ou especulativa.

Neste caso, o desenho projectual apresentar-se-á como:

1. instrumento \Leftrightarrow da *técnica*;
2. ideia \Leftrightarrow da *poética*;
3. ente público \Leftrightarrow da *ética*.

A mediação do desenho na construção conceptual e formal do objecto projectado é realizada através da condição técnica no modo como cada desenhador é capaz de utilizar o desenho.

A técnica tem um valor múltiplo, manipulado pelo projectista-desenhador sendo as suas diferenças extensivas ao tempo-lugar do desenho. Isto querará dizer que o desenho é instrumento de manipulação técnica mas também que a sua origem conceptual, através dos modelos de representação adoptados, implicam a particular adesão a uma determinada técnica. Nesta condição, elas incluem também o observador do desenho. "A representação não só inclui o registo (marca) do observador, mas insinua a possibilidade do movimento do observador e a dimensão do tempo." (Yates in Goldschmidt and Porter, 2004: 25).

"Será, certamente, diferente esboçar (sketch) a partir de um objecto preexistente do que a partir de um objecto imaginado e é ainda mais diferente esboçar a partir de uma ideia preliminar ainda não formada. Ainda assim estas actividades têm muito em comum: todas elas são tentativas para chegar à particularidade da ideia em questão, quer seja um determinado perfil, a qualidade da luz, a maneira de utilizar materiais ou um modo de perceber. Todas elas empregam as mesmas habilidades do indivíduo e todas elas utilizam o mesmo repertório de experiências, imagens e emoções, o mesmo poder de observação, as mesmas capacidades da memória, a mesma propensão, a favor ou contra a abstracção." (Porter in Goldschmidt, 2004: 66)

Desde sempre a técnica foi inspiradora do desenho. Pense-se, por exemplo, na afirmação do desenho, no séc. XV, através do uso da perspectiva para nos reportarmos a um momento emblemático.

Também, desde o final do séc. XX, a inspiração técnica é fortemente sentida pelo desenho de projecto. Não apenas como instrumento operativo através da tecnologia, mas também pelas imagens 'técnicas' disponibilizadas como informação. O enorme incremento no acesso à informação facilitou o acesso a imagens que até então 'não circulavam' (não eram propostas com a disponibilidade que hoje o são).

O facto de que a grande maioria do contacto com os desenhos do projecto se faz por via da imagem reproduzida,¹ traz para dentro da produção do desenho um carácter novo que se reflecte na aceitação da imagem como real substituto do desenho. Muitos dos novos projectistas estarão aptos a operar com a imagem, a reconhecer-lhe qualidades que outros classificariam como prejuízos. Na verdade, importa que em ambos os casos resulte um qualquer acto formal que se procura, que tenha *feedback* com a ideia da qual deriva.

Segundo Peter Cook (2008: 146), o ano de 1990 foi o ponto de viragem na discussão acerca do desenho justificando-o através das seguintes constatações:

1. o computador começou a assumir posição principal;
2. a discussão acerca do processo começou a ser primordial nas mais elegantes escolas de arquitectura;
3. gadget foi um gatilho criativo;
4. absorção da fotografia, numerosas técnicas de impressão e a inspiração de filmes e video levam a animadas discussões acerca da presença ou não da arquitectura.

“A transferência de iniciativa e capacidade de resposta entre espectador, momento significativo, imagem e rastreamento ou “dispositivo de captura” está agora sob controlo, atribuindo ao desenho, em si mesmo, um nicho dentro do mundo de investigação da tecnologia.” (Cook, 2008: 135).

Considerando que a ideia de projecto possa ser um lançamento para fora das margens do expectável, ou seja, um debate com a descoberta nas palavras de Peter Cook, “o desenho sugere que ainda estamos, de facto, bastante salutar e fortemente na continuidade da tradição da invenção e da documentação das ideias.” (Cook, 2008: 178). Por isso urge tornar clara a representação, ainda que através da exposição da contradição admitindo, actualmente, por exemplo: 1. arranjos complexos; 2. abstracções; 3. diagramas, etc, dando lugar à expressão que faculta a clareza dos contrários.

4.1 a mediação do *outro* (observador)

O reconhecimento (colectivo ou individual) de um determinado objecto deriva da capacidade do objecto se distinguir como um *outro*. Ou seja, o reconhecimento dá-se porque o objecto foi capaz de incorporar o *outro* sujeito do desejo. Ora, esta condição necessita do corpo do observador: individual ou colectivo, identificado ou anónimo. O designer não “metendo mão à obra” não deixa registos corporais nela. O corpo do autor apenas existe como vestígio presente através do projecto, por isso, no objecto de design, o reconhecimento do objecto é mediado pelo desenho. Ao assumir a dimensão crítica do projecto, substantivada no desenho, o autor materializa a condição *de pertença a...* que é a do outro. Na realidade, é no acto do projectar e particularmente quando o meio é a grafia (desenho), que o autor se pode aproximar do original (objecto) através do modo artificial da representação.

¹ Aqui diferenciamos imagem e desenho atribuindo à imagem a ideia de um simulacro, algo que existe como substituto de ..., enquanto que no desenho conta preferencialmente a questão física, a sua presença como *objecto-desenho*.

O desenho enquanto artifício da crítica não existe na natureza. Já para Leonardo ele não existia na natureza. Desde logo, o desenho institui uma relação simbólica com a experiência como acto idealizado (da ideia) através da presença do outro na autoria do projecto.

Sem o desenho, como espelho da autoria o objecto torna-se ambíguo e indiferenciado, sujeito a uma apropriação meramente mercantil cujo significado redundaria apenas na conciliação ou fusão de contrários. Assim sendo, era mero instrumento de poder. Através do desenho, expresso pela autoria, o objecto de design poderá ser representado simbolicamente no projecto e nesse caso como a parte em conflito (comunicação) com o outro.

Por isso, a autoria não deve ser entendida no domínio da pura subjectividade. No séc. XXI a autoria já não refere o domínio “privado” como subjectividade absoluta. Pretende-se que ela responda à explicitação do sujeito através do objecto, enquanto ser social que participa do antagonismo existencial e assim tornando-se expressão colectiva.

O actual exacerbar das identidades é, muitas vezes, a simples exposição do medo da perda, espelho do medo da condição de não pertença, e não como acto de verdadeira resolução do objecto, esta só possível no confronto com o outro como inscrição simbólica no objecto.

Cremos portanto que as classificações identitárias são lugar de chegada, meta, portanto, e não ponto de partida. A afirmação identitária de algo, indivíduo ou coisa, é condição *a posteriori*, não *a priori*. A questão identitária estará implicada na acção não é premissa voluntarista. Existe como resultado do movimento da acção e consequentemente exige a utilidade do tempo em que esta decorre.

O respeito pelas identidades como dado de partida é uma falsa questão, a identidade não é um valor histórico fixo, ela é criada pela acção participada dos indivíduos. Para que haja reconhecimento de algo é necessário o confronto, sem ele não existe (auto)reconhecimento e consequentemente afirmação identitária.

Quem só conhece a sua realidade e/ou permanentemente adota a do outro como sua, não passando pela experiência do *distanciamento*, do confronto com o outro, fica impossibilitado de adoptar a descoberta e consequentemente de se re-descobrir.

Para John Dewey, “a visão criativa é sempre um acto reconstrutivo... Um espectador para perceber tem que criar a sua própria experiência - comparável à do produtor original... sem o acto de recriação o objecto não é percebido como uma obra de arte.” (Dewey, 1934: 54). Para Porter, “esta visão e projectação criativa estão intimamente ligadas.” (Porter in Goldschmidt, 2004:66). Ou seja, a visão criativa do espectador recria o objecto na proximidade da projectação do autor. Como acção criativa, Porter define cinco tipos de acções para os designers projectarem: 1. executar (making), 2. interpretar (reading), 3. envolvimento com os materiais (engaging materials), 4. projectar (projecting) e 5. comunicar (communication). (ver Porter in Goldschmidt, 2004: 67).

Acções estas “intimamente ligadas” à participação do espectador. As possibilidades de combinação são assim limitadas à experiência do conjunto.

“Existem possibilidades e limites para a percepção e cognição que formam o modo como vemos e como imaginamos. (...) existem limites para o número e tipo de coisas que podemos reconhecer, um número limitado de metáforas que nos ajudam a organizar e estruturar a nossa experiência, dentro de nossa propensão geral para agrupar e ver semelhanças, aumentando a consciência das regularidades e da adulteração das mesmas.” (Porter in Goldschmidt, 2004: 67)

Por isso, tendencialmente, os designers experientes tendem a agrupar projectos por semelhança de problema, limitando metaforicamente a estruturação da experiência, enquanto designers menos experientes tendem a agrupar por semelhanças formais. A participação do espectador é aqui também combinatória, ou seja, um espectador experiente tende também ele a agrupar a visibilidade das coisas segundo a experiência metafórica desenvolvida por via do objecto, enquanto que um observador inexperiente não o fará.

“A maioria dos artistas está consciente da necessidade do compromisso construtivo por parte do espectador. Eu acredito que o potencial para o compromisso construtivo do espectador com o objecto pode ser aumentado se o designer desenvolver uma história eloquente na sua feitura. O investimento na execução (making) ao longo do processo da projectação (way of design) pode ser importante e diverso. Emocionalmente, intelectualmente, fisicamente, esteticamente, (...) esses meios dependem da localização em lugares particulares e dos materiais e tecnologias disponíveis. Não apenas da subjectividade e inter-subjectividade da linguagem do design de que são o resultado, mas também da especificidade cultural à qual pertencem.” (Porter in Goldschmidt, 2004: 78)

Neste caso, a adopção do *Outro* na obra não tem que ser necessariamente “promíscua” (ou pelo menos o carácter “promíscuo” não tem que ser entendido como negativo). O *Outro* encontrar-se-á presente na obra como possibilidade de conhecimento alargado. Poderá ser assim para o objecto da arte, como certamente que o poderá ser para o objecto de design que resulta da mediação processual do desenho. Mais uma vez, o exemplo poderá ser encontrado, no Renascimento onde o artista, enquanto autor, podia ser pintor, escultor e arquitecto. Até ao Modernismo o artista foi praticante de múltiplas artes, numa escala de valor entre “maior” e “menor” – Belas-Artes e Artes Aplicadas – tratando-se da sua prática específica ou múltipla. Picasso foi ainda um exemplo emblemático do modo de ser artista “multifacetado”. Recentemente, o Pós-modernismo fez do espaço artístico um fazer polivalente cuja “promiscuidade” se assume como um recurso à multiplicidade, passando o objecto artístico a ser uma modalidade da arte. A pintura ou escultura passa a representar-se indiferenciada da cenografia ou de modalidades performativas associadas a novos registos (por exemplo, fotografia ou o vídeo). O que ante era a manifestação individual do artista exposta em diferentes objectos artísticos, passa a ser a manifestação do indivíduo no objecto arte. Hoje um artista, considerado institucionalmente como tal, que produza um objecto de cerâmica ou um objecto têxtil, por exemplo, não poderá ser ‘confundido’ com um designer? Não o será na medida em que a sua produção, reconhecida institucionalmente, existe como objecto de arte. Do ponto de vista do discurso da arte ele será legitimado através da proliferação das diferentes técnicas que congregam a arte. Neste caso, Joseph Beuys poderá ser exemplar como um dos artistas, da segunda metade do século XX, cuja criação se serve da re-utilização de objectos multidisciplinares constituintes da apresentação da obra do artista Beuys. O que aqui colocamos é a pergunta acerca do que poderá acontecer se olharmos para a sua obra de maneira parcial, ou seja, fraccionando a obra do artista e cada uma das obras produzidas pelo artista. Será que é o modo de ver que está em questão e não a obra? No “caso Beuys”, será que não poderemos chegar a um reconhecimento múltiplo do *Outro* através das diferentes disciplinas técnicas ou

tecnologias disponíveis no seu trabalho? Ou seja, através da obra de Beuys será que não poderemos considerar como primordial a questão do *modo de ver* do *outro* implicado na obra? Desde logo a consideração da capacidade de interpretação da obra depende da informação fornecida culturalmente acerca da mesma.

Neste caso, pensar a diferenciação entre as disciplinas de arte e de design poderá encontrar legitimidade pelo *lado do ver* que quer dizer do *Outro*. É o *Outro* incluído no objecto, que traz para o objecto a classificação de semelhante ou diferenciado. A aceitação da diferença ou da miscigenação depende mais da compreensão do outro do que do carácter formalmente imposto pelo objecto. Cremos que no séc.XXI a compreensão global do objecto depende da inclusão do outro no modo como ele simbolicamente pertence a uma cultura que permanecendo universal manifesta nela o conflito identitário.

Será, pois, mais facilmente entendida e esclarecida a diferenciação entre arte e design se nos posicionarmos do lado do ver? A aceitação da diferença (no limite promíscuo da miscigenação) como defesa da identidade disciplinar representará, então, o desejo de universalidade humanista contra a consideração globalizada do mundo.

4.2 a mediação do *ser* (corpo-cérebro)

Segundo a ciência, o cérebro humano tem a mesma medida desde há 35.000 a 10.000 anos o que prova que foram os hábitos humanos e não o cérebro que mudou. A subjectividade da linguagem humana é portanto estruturalmente semelhante diferindo emocionalmente como resultado da interferência cultural (pública e privada) reguladora de hábitos.

Segundo Fish, as componentes da nossa capacidade mental são, essencialmente: *instinto linguístico* e *instinto visual*. (Fish in Goldschmidt, 2004: 155).

O *instinto linguístico* tem como primeira função a comunicação. Considera-se a linguagem envolvida com a cooperação em sociedade. (Beaune 1995). Outros dirão que o instinto linguístico é primordialmente relacionado com o pensamento conceptual. (Jerison 1991). Ou seja, tratar-se-ia de responder à pergunta: nasce primeiro a concepção abstracta do mundo ou a sua percepção figurativa? No entanto, a resposta a esta questão não é o nosso objectivo. Consideremos, por outro lado, que “a linguagem é necessária para o raciocínio sequencial sobre o possível surgimento de uma acção planeada.” (Fish in Goldschmidt, 2004: 157).

A descontinuidade da memória em relação ao instinto linguístico, ou seja em função da comunicação, é demonstrada pela memorização preferencialmente sonora e não conceptual das palavras. Não existe memória inata para a leitura ou escrita. Assim, a memória visual será fortalecida pelo processamento simbólico que conseguimos desenvolver através da existência dos objectos que nos rodeiam. Isto querará dizer que o designer é mais “favorecido” quando é capaz de operar simbolicamente através da visibilidade que o rodeia. O desenho, como matéria que opera a visibilidade do mundo, revela-se um instrumento útil ao designer criando e instruindo a sua memória acerca da visibilidade das coisas no mundo.

Paralelamente, como é referido por J. Fish através de Finke, Kosslyn e Sussman, o *instinto visual* traduzido na capacidade para gerar imagens através da memória de objectos ausentes, condiciona muitas das propriedades e formatos da percepção fazendo com que o cérebro possa

imaginar objectos não-existent através da máquina neuronal envolvida na percepção. (Fish in Goldschmidt, 2004: 159).

A manipulação mental das imagens é descontínua em relação à memória perceptiva dos objectos que estiveram na sua origem. Segundo J. Fish, o nosso cérebro funciona através de estímulos visuais incompletos que suportam o nosso imaginário mental. “Sem este suporte as imagens visuais são nebulosas e desaparecem rapidamente.” (Fish in Goldschmidt, 2004: 160). Na manipulação da representação, através da memória visual, o nosso cérebro usa o reconhecimento dos objectos a partir da realidade que nos pertence. Essa adaptação depende quer da operatividade da memória, quer da condição física do movimento do olhar. O pensamento visual que opera na representação resulta, portanto, da capacidade sensível do ver e do entendimento acerca da visibilidade.

“Pode-se argumentar que o fracasso, a meu ver, da nossa cultura a explorar plenamente a nossa capacidade inata de visualização é uma consequência da ênfase que a cultura, baseada na ciência, deveria dar ao pensamento simbólico. O instinto da linguagem, provavelmente, evoluiu como acessório do velho instinto de visualização.” (Fish in Goldschmidt, 2004: 180)

Este facto, próprio do acto de desenhar é, verdadeiramente conclusivo quando se trata do desenho de projecto. Quando o artefacto/obra deixa de ser executado directamente como, por exemplo, acontece no campo artístico e passa a ser mediado pela ideia projectual, a necessidade de estímulo da memória visual cresce, já que o apelo é feito através da memória do objecto segundo a ordem sensível do desejo de *ver aparecer*.

“Quando o projecto se separa da execução, somos obrigados a inventar estímulos de substituição que nos permitam adaptar os recursos visuais a tarefas para as quais eles não terão sido envolvidos. (...) Quando o projecto é coincidente com a execução, o próprio objecto é sustentado pela imagem.” (Fish in Goldschmidt, 2004: 162)

Deste modo, a memória visual armazena individualmente as imagens mentais que, posteriormente, serão processadas no decorrer do projecto. Culturalmente elas darão origem a um imaginário colectivo em correspondência com uma determinada identidade cultural. A evolução cultural de um determinado tempo e espaço depende da articulação de ‘identidades’ próprias em relação a um processamento imagético que, sendo individual, existe residualmente como controle colectivo. Rich compara essas entidades individuais de controle da evolução cultural – chama-lhes “memes” – aos genes na evolução das espécies. “‘Memes’, que se realizam nas nossas mentes, é suposto serem entidades de controlo para a evolução cultural à semelhança dos genes na evolução da nossa espécie.” (Fish in Goldschmidt, 2004: 162). Ainda segundo Palmer (1978), citado por Fish, existem três níveis de representação (mental): 1. mundo representado; 2. representação do mundo e 3. processo interpretativo que mapeia o mundo através da representação.

Tal predisposição implica, basicamente, dois sistemas de representação: 1. *sistema “proposicional”* (descritivo): sistema no qual um arbitrário número de símbolos, com regras de combinação (sintaxe), podem ser mapeados em categorias, proposições e conceitos do mundo

representado; 2. *sistema “analógico” (depictive)*²: sistema em que o mundo representado tem semelhança, estrutural ou isomorfismo, com a representação. Na *linguagem proposicional* a representação é “extrínseca” porque os seus mecanismos necessitam de aprendizagem, não podendo ser inferidos a partir da amostragem da representação em si mesma. Na *linguagem analógica* a representação é “intrínseca” porque o processo interpretativo é inferido a partir dos isomorfismos da representação. (Fish in Goldschmidt, 2004: 165).

Desenhar o projecto pressupõe uma oscilação descontínua entre estes dois modos de representação. Estas duas caracterizações da representação implicam percepções e materiais diferenciados para chegar a uma possível complementaridade cognitiva. As imagens analógicas mais ligadas ao corpo retiniano da visão serão intercaladas pela presença de modelos descritivos que resultam de um ‘arquivo’ da memória individual. No intervalo destes dois modos perceptivos, o cérebro opera sínteses que correspondem ao desenvolvimento processual do projecto. Esta fusão perceptiva que resulta na concretização do desenho não poderá ser linearmente explicada ou debatida. Os ‘acidentes’ que ocorrem no confronto entre os dois sistemas são, provavelmente, terreno frutuoso para o projecto. A inquietação gerada nesse confronto é lugar de valorização projectual.

“Assim, a linha de contorno encontrada em desenhos desde os tempos pré-históricos até hoje, funciona, provavelmente, porque eles têm uma correspondência não-acidental, extraída de etapas iniciais do nosso cérebro visual, que não pode ser transcrita de pictórico em descritivo (Fish 1996). Como funciona, exactamente, a essência da linha na definição do desenho é ainda tema de debate.” (Fish in Goldschmidt, 2004: 166)

A informação usada através de sistemas descritivos, estruturas da memória de longo prazo, será usada para o reconhecimento visual das imagens mentais. O ‘reconhecimento por partes’ baseado na segmentação de contornos (Hoffman and Richards 1984), ou as análises baseadas na tridimensionalidade da forma (Biederman 1987) são exemplos de sistemas descritivos. Visões individualizadas dos objectos ou de protótipos de objectos, normalizadas por tamanho ou posição, estão mais próximas de sistemas representativos (depictive) no contínuo reconhecimento descritivo-representativo (descriptive-depictive) do cérebro (Tarr and Pinker 1989).

“No entanto, dois aspectos da teoria do reconhecimento são importantes para a compreensão do desenho de esboço (sketches) do designer. A primeira, é a evidência de que o cérebro, para os estímulos que são apresentados aos olhos, está bem adaptado para reconhecer objectos quando incompletos, mal iluminados ou parcialmente obscuros. Um incompleto fragmento de contorno ou parte de objecto pode ser usado como um olhar fundamental pela memória de longo prazo. (Hoffman and Richards 1984). A segunda, é a prova de que as estruturas de longa duração usadas para o reconhecimento são as mesmas utilizadas para a geração de imagens mentais (revisado Kosslyn 1994). Reconhecimento e imagens mentais aparecem, ambas, para partilhar recursos como os usados para incrementar o tamanho, rotação, e correspondência de modelos.” (Fish in Goldschmidt, 2004: 167-168)

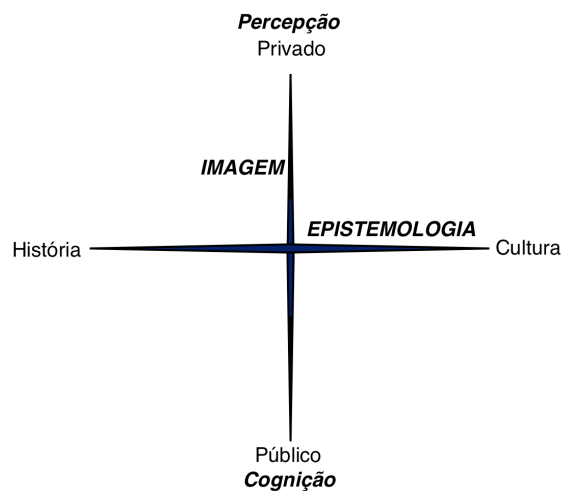
² *depictive*, no texto.

Assim, parece evidente que a memória fortalece, simultaneamente, a compreensão e a imaginação acerca do objecto da representação. O reconhecimento, pela memória, de um determinado objecto ao ser independente do grau de detalhe por ele proporcionado, aliado ao facto de as estruturas de reconhecimentos serem as mesmas, demonstram que um ser 'imaginativo' não é aquele que se alheia do mundo mas, pelo contrário, será aquele que 'assimila' perceptivamente o mundo através das naturais 'omissões' que a experiência do mundo nos traz.

"A tradução mental das "reações" que os atributos do esboço catalisam são de dois tipos: (1) a recuperação de conhecimento implícito das imagens representadas (dipective) e (2) a manipulação e inspecção das imagens representadas que derivam em novos conceitos descritivos. Ambos os processos de tradução mental necessitam de suporte visual." (Fish in Goldschmidt, 2004: 169).

Estamos, pois, mais uma vez, na presença necessária de encontro físico com o objecto-desenho, encontro esse facultado pela experiência técnica da acção de desenhar. "O objectivo final do projecto é chegar a uma representação satisfatória da entidade concebida. (...) Podemos argumentar que conceber projectualmente é representar, e em nenhum caso há projecto (design) sem representação." (Goldschmidt in Goldschmidt, 2004: 203).

Através desta consideração alargada da representação do projecto em design, Goldschmidt chega ao seguinte modelo esquemático:



"Apesar da variedade histórica dos modelos de representação e das preferências do autor (designers), toda a representação gráfica de design está essencialmente baseada no sistema de projecções ortogonais (ou paralela) que foi desenvolvido em Itália no início do séc. XVI. (...) os pós-modernistas não inventaram novos meios de representação mas antes trouxeram novas liberdades para o seio das existentes. Eles retomaram o uso do desenho axonométrico e recolocaram-no nos limites de uma expressão coerente." (Goldschmidt in Goldschmidt, 2004: 210-213).

Trata-se aqui da consideração da representação, na sua acepção mais lata, como modalidade da comunicação.

Neste caso, a representação do projecto pode ser definida por uma consideração epistemológica através da história e da cultura, e por uma consideração imagética que oscila entre o público (aspecto cognitivo) e o privado (aspecto perceptivo).

A consideração pública-cognitiva da representação projectual refere, essencialmente, as imagens do projecto através da sua aferição comunicativa ética e política, ou seja, todo aquele material visual proposto pelo projectista (designer) para comunicar o projecto. A consideração privada-perceptiva da representação do projecto refere, essencialmente, as imagens desenhadas através de uma compreensão que é preferencialmente emocional e estética.

4.3 enunciação criativa da técnica

Para Quici, na obra *Tracciati d' Invenzione*, a criação¹⁵⁰ não se traduz na ideia de criação de algo novo mas numa actividade que procura trazer à luz as potencialidades internas que se reconhecem existir nas coisas, ainda que escondidas em si mesmo ou nos instrumentos utilizados para a sua projectação. Ele chama a atenção para o seguinte,

“não é por acaso que o verbo *euriskein*, origem etimológica do termo heurística, não significa «invenção», «descoberta», mas antes – no sentido que o termo tinha no mundo grego – «encontro»¹⁵¹; essa procura, é um «encontro», em consonância com as peculiaridades discretas próprias do desenho.” (Quici, 2004: 8)

Para Quici, apesar da representação derivar de um traçado de pontos, linhas, planos, superfícies e volumes que por si só geram diversidade e variação, como elementos do desenho de projecto, configuraram-se como um método que disciplina a criação. “O acto criativo não é nunca o resultado de uma intuição «à priori», mas sim, sempre, a consequência de um trabalho constante que envolve a actividade mental e gestual, um plano normativo que acompanha e regula o criativo.” (Quici, 2004:8).

O desenho de projecto será, pois, uma actividade prática que dará corpo à regra normativa através dos traçados geométricos e de outras aproximações gráficas à realidade, bem como através da composição e da agregação de signos gráficos que exercitam o terreno imaginativo levando à idealização da forma e à sua formulação representada na ideia projectual.

“Na idealização na qual se passa do acto mental à representação, ao esboço de uma solução, intervêm já aí, operações selectivas e de organização. O argumento (ideia) é sempre e já interpretado segundo um sistema de expectativas e pré-compreensões que funciona como um filtro que, segundo um esquema organizativo, deita fora e/ou retém (...). A intuição é, pois, uma síntese à posteriori, é o resultado de um reportório rico e desde logo interpretado que se organiza à volta de uma ideia operativa.” (Nardi in Quici, 2004: 8)

¹⁵⁰ *attività inventiva*, no texto.

¹⁵¹ Quici usa como referência o texto de Nardi, G., ‘Il progetto euristico in architettura’ in *L'atto progettuale. Struttura e percorsi*. AA.VV., Milano, CittàStudi, 1991.

A intuição pela qual surge a ideia é então o resultado de uma memória operante. Essa memória não é neutra, resulta de um passado vivido e deriva da predisposição do autor para activar o resultado dessa experiência. O desenho não é portanto, apenas, um instrumento de verificação da ideia, mas sim motor e motivo na génese da ideia e seu consequente desenvolvimento. Condição afirmada desde os primeiros tratados sobre desenho, como é o caso do livro de Cennino Cennini, 1390 cc., onde no exercício do desenho “convém ter fantasia, com operação de mão, encontrar coisas não vistas (...) e agarrá-las com a mão, fazendo com que o que não é, seja.” (Cennini, trad.1984: 29-30).

A ideia de uma autografia projectual apoia-se na representação como exercício de onde decorre o percurso projectual. A formulação da ideia e o que através dela é desenvolvido como projecto resulta de várias grafias, apontamentos, esquemas, grelhas, perspectivas, descrições programáticas, cálculos numéricos, mapas imagéticos, etc, que irão ordenar e regular o projecto através de registos plásticos mais ou menos “inspirados”. A importância do registo, da grafia “certa” ou “errada”, será não apenas a condição para que o desenvolvimento projectual aconteça mas, também, motivo da seu “feliz” ou “infeliz” acontecer. Haverá, naturalmente, uma empatia entre o autor do projecto e a grafia pela qual o projecto se desenrola, mas existirá também uma empatia entre a grafia e o próprio argumento projectual. Através do desenho a ‘pele’ da projectação do objecto - a grafia - não é indiferente à sua ideal realização. No acto projectual poderá (deverá segundo a nossa perspectiva) haver espaço para que o objecto “cresça autónomo” ou seja, para que ele não seja apenas o resultado da ideia do(s) seu(s) autor(es) mas, que possa ele próprio ser capaz de informar o(s) autor(es), podendo este(s) seguir as “necessidades” de crescimento que o projecto anuncia. Admitir este percurso não é pensá-lo na deriva de um processo “sem rumo” mas, pelo contrário, admitir que o método possa ser valorizado pelo processo e não colocar o método como regra de validação por si só.¹⁵²

“Mitigada a agitação das tentativas, a ansiedade da procura, a labuta das experiências, finalmente dispensado da árdua necessidade de eliminar e de refazer enfim, saído da alternância entre a esperança que percorre o sucesso e o desagrado que repudia o já terminado, deixada para trás a difícil audácia das improvisações e a recolha pausada do cálculo, o impetuoso ou tímido avanço e a cautelosa ou desesperada supressão, então e apenas, voltando o olhar para trás, se percebe que, apesar do incerto avanço das tentativas, somente um foi o caminho efectivamente percorrido, e era o único possível, aquele que a obra quis.” (Pereyson in Quici, 2004: 28)

Assim, o percurso criativo praticado através do desenho é um “labirinto feito de arte e técnica no qual o representado é uma constante matéria em devir”. (Nardi in Quici, 2004: 8).

¹⁵² No caso da *Escola do Porto* - com aliás em qualquer acontecimento de *Escola* - o método (inspirado no desenho) foi sobrevalorizado ao ponto de este se poder considerar preso no seu próprio cativoiro, correndo o risco da reprodução em vez de criação. Impor o desenho como única alternativa à projectação – dizê-lo desta maneira, poderá ser a sua sentença de morte – é renunciar à sua prática como experimentação. Determinar que o *desenho é...* – é, desde logo, impor-lhe limites e estabelecer regras que lhe são contrárias como princípio. Afinal, trata-se da validação de *qual* desenho? Praticado *como*? Inspirado *onde*? Referido a *quê*?

O desenho de projecto limitado à sua eficiência operativa é diferente do desenho do objecto onde este existe com o fim de qualificar o próprio objecto.

No último caso, o desenho é reduto experimental através da incerteza do objecto. Nesta condição o desenho é uma prática de vastas experiências, realizadas e maturadas em diferentes campos de conhecimento. O desenho é informado na multiplicidade da experiência e do saber, enriquecendo culturalmente o objecto desenhado. Os meios da representação sofrem multiplicidades e mutações, modificando as diferentes disciplinas de projecto. Se é verdade que actualmente a evidência deste facto é incontestável, um olhar pela história da representação levar-nos-á a verificar que também em outros momentos da história, tanto ou mais radicalmente do que hoje, a mudança de paradigma técnico acarreta consigo a mudança do paradigma cultural. Pensemos no que foi o uso bidimensional da representação através da perspectiva, em Florença, no séc. XV, e no paradigma cultural por ela criado, e poderemos dizer que ele não foi menos radical do que o será hoje, para nós, a utilização dos meios informáticos.

Quer num caso quer no outro tratar-se-á da utilização de meios, individualizando modos – métodos e processos – capazes de dar forma a um operar através da interrogação quer morfológica quer representativa acerca da possibilidade de figuração do projecto. Isto quererá dizer que em última instância trata-se sempre da discussão acerca do modo de representar o projecto ou, se quisermos de forma mais alargada, da representação para o objecto.¹⁵³

Assim, o desenho é sempre “um instrumento capaz de revelar, subitamente, novos campos do “real” (Libeskind in Quici, 2004:8) ampliando o domínio dos mecanismos de conhecimento. A capacidade abstracta do desenho bidimensional para “pensar” a realidade dos objectos no espaço e no tempo, é ímpar pelo seu modo de sintetizar o mundo, flexibilizando-o através do signo e produzindo a marca consequente que é o desenho. Na incerteza, desenhamos para perceber o mundo e a imperfeição da representação faz-nos regressar à percepção do mundo. As imagens que resultam do movimento da representação criam a síntese bidimensional necessária ao exercício humano da transformação do natural (corpo) em artificial (mundo).

A síntese possível das imagens bidimensionais permite restabelecer os fenómenos mais complexos numa dimensão que é, simultaneamente, estética e especulativa mas, sobretudo, clarificadora no confronto com a realidade que, constantemente, põe em causa, além das duas dimensões, parâmetros adicionais (como aquele temporal) diversos daqueles espaciais. (...) Os limites da bidimensionalidade e da própria geometria euclidiana – na base dos quais orientamos a nossa própria experiência – tornam-se motivo de reflexão, precisamente em consequência do carácter a que fogem, ou seja, das fórmulas consolidadas do desenho, fornecendo ainda assim um suporte privilegiado às hipotéticas elaborações do pensamento.” (Quici, 2004: 44)

O actual modelo cognitivo que procura que a realidade virtual possa ser interpretada como real propõe o simulacro como o elemento mais forte (sobreposto à verdade). Ou seja, a imagem sobreposta à realidade. Cremos que a consideração perceptiva da realidade virtual, – específica dessa realidade, portanto – e o projecto que a utiliza, como valor prático, fará dela um uso particular. Ou seja, a valoração do objecto através da modelação virtual deverá estar sujeita a

¹⁵³ No caso “extremo” da arte tratar-se-á da discussão da representação do objecto.

regras próprias que não são nem substituto nem comparação com uma modelação analógica (física). Trata-se de duas realidades diferenciadas. A distância a que o sujeito está no caso da realidade virtual em relação à realidade analógica (física) é espacialmente infinita, embora o simulacro da imagem procure mostrar o contrário. No caso analógico, o modelo representado poderá ser tocado, alcançado fisicamente, enquanto que no caso digital não existe alcance físico do modelo da representação. O que é proposto é uma determinada imagem que simula o fascínio do que não é alcançável. Pensar que as imagens virtuais podem alcançar a realidade seria dizer que o sonho é a própria realidade, o que não é verdade. O sonho é tão real quanto a realidade, mas não é a realidade. Não poderá ser confundido com ela. O sonho não se impõe ou substitui à realidade, embora contribua para que a realidade potencialmente se torne 'melhor'. O 'sonho criador' distingue-se da realidade e por isso pode ser capaz de agir sobre ela.

No caso da arte ou de qualquer processo poético e criativo o 'sonho' pode ser determinante para o alcance de um objectivo ou para a concretização de uma realidade, mas em si mesmo será apenas a exposição do real.

Identificar ou comparar a experiência real com a representação virtual é impossível dada a distância a que uma se encontra da outra; cremos mesmo que possam existir na forma de um processo oposto.

Por isso, tomar nas mãos o controle do projecto poderá não querer dizer, necessariamente, "carregá-lo de sofisticação informática". Tornando o objecto menos carregado, desprezando a acumulação de sofisticação tecnológica, o projectista pode assegurar o controle do objecto, estendendo a sua influência.

O procedimento técnico ou tecnológico deve ser sempre uma consequência e não o motivo. No entanto, é no decorrer do uso técnico (ou tecnológico) que aparecem as 'sugestões' que determinam a evolução do processo projectual, ou seja, em última análise é o uso da técnica a informar o projecto. Ainda que esta possa ser considerada como 'alta' ou 'baixa' tecnologia.

4.4 o progredir projectual através da técnica

A *proairesis* aristotélica enquanto "realização *na mente* do domínio da coisa, cumprindo aquilo que *podemos*" (Cacciari, 2000: 13) corresponde, no desenho de projecto, a uma possibilidade alargada no plano individual e ético. No domínio projectual, na *proairesis* existe já a compreensão da coisa calculada. Pelo contrário, no plano da arte, '*cumprir o que podemos*' impõe constrangimentos que passam pela consciência mediadora do sujeito admitindo que a compreensão acontece no decorrer do acto de calcular. Neste caso, cremos poder dizer que projectos artísticos como *Remembrance in Schöneberg* <http://www.stih-schnock.de/remembrance.html>, de Renata Stih and Frieder Schnock existem numa fronteira ambígua entre arte e design.



Renata Stih and Frieder Schnock, *Remembrance in Schöneberg*, 1993

Neste projecto, a *techné* serve de veículo da *proairesis* condutora do cálculo, não a *techné* como indutora na revelação do cálculo artístico. “A *techné* é, portanto, *ab origine*, *pro-airesis*, e como *pro-airesis*, antecipa eideticamente o produto final do movimento que cria.” (Cacciari, 2000: 19). Por esta razão, a medida é, muito mais, um instrumento de cálculo projectual do que artístico. A *medida* que na Grécia era imposta à *techné* é o instrumento de cálculo por excelência figurado no *Canon*.¹⁵⁴ Policleto, no seu tratado *Cânone*, descreve teoricamente as justas relações métricas entre as partes, ao mesmo tempo que faz a real figuração delas na escultura *Doríforo*.



Doryphoros, Policleto, c. 460 e 420-410 a.C.

Para Aristóteles a *techné* “tem como objectivo próprio a produção de um objecto (...), a *techné* distingue-se da *praxis*; (...) enquanto que o fim da produção difere da produção em si mesma, a acção tem por objectivo a acção em si mesma; o fim da produção é o objecto no qual a acção produtiva se cumpre.” (Donà in Cacciari, 2000: 79). Poderemos através da diferenciação aristotélica da *techné* dizer que para a arte a *techné* se cumpre na concretização da acção artística enquanto que no projecto de design esta se realiza visando a produção do objecto. O fazer técnico como principio de quem age e manipula a natureza difere assim na arte e no design. A *techné* esta pois intimamente ligada ao objecto pelo qual a acção é praticada. Tal

¹⁵⁴ *kanon*, designa uma vara utilizada como instrumento de medida.

como a *techné* se encontra relacionada com o objecto pelo qual age também a ideia depende intimamente da *techné* á qual faz apelo. Somente, no domínio de uma *techné* particularizada no objecto se poderá dar a projecção da ideia. A ideia que nasce do domínio projectual do objecto emerge como resultado de um conhecimento técnico pré-visível, fora do domínio da natureza, portanto. O emergir da ideia é o resultado da separação entre natural e artificial. “Aquilo que desde o princípio distingue o pior arquitecto da melhor abelha é o facto de ele ter construído a célula, na sua cabeça, antes de a construir em cera.” (Donà in Cacciari, 2000: 81). A idealização do projecto é fracturante para com a natureza impondo a esta a abstracção do conceito. Quanto mais o projecto se conceptualiza maior é a fractura com a natureza e o fazer técnico da *praxis*. A dimensão alternante do humano, tal como: fazer / pensar; racional / irracional; divino / mortal; alma / corpo, fazem do projecto a experiência de uma presença objectiva cuja natureza é técnica. Neste sentido, a *possibilidade de ‘ver’* é pois imprescindível a qualquer prática, directa ou indirectamente, relacionada com o humano. Assim poderemos pensar que “(...) o sentido originário da *techné* – ou seja daquele *fazer* operativo que ‘actua’, na medida da intenção – é fazer acontecer um ‘depois’ perfeitamente correspondente à visão da ideia precedente.” (Donà in Cacciari, 2000: 89).

Donà propõe a conotação fundamental da *techné* pelos seguintes três aspectos:

1. índice de uma potência fabricadora quase incondicional, que permite superar qualquer obstáculo, à excepção da “morte” (Sófocles);
2. expressão de um fazer que pressupõe o saber, ou seja, uma visão originária que propõe a correspondência com o seu produto – uma correspondência garantida pelo cálculo;
3. uma prática constituída ‘limitada’, resolvida pela pura esperança (*elpis*), pelo simples facto de que não chega a superar ou resolver a separação irrecuperável entre o seu fim, puramente ‘universal’ (razão pela qual os seus produtos são pura objectividade), e a natureza irresoluvelmente individual dos objectos à qual ela dá vida (a mesma que os torna sempre capazes de sancionar o desmentir da sua pré-visão). (Donà in Cacciari, 2000: 93).

Idealmente, o desenho enquanto forma de resolução da *techné* projectual assume a existência de um modo operante que actua ‘não sabendo’. A prática de ‘saber que não sabe’ é admitida no desenho como um conhecimento que é ‘esperado’. O alcance de um fim como resolução do projecto é assim contraditória com a idealização do desenho que admite alcançar um fim mas onde este não será senão a ênfase ‘do fim’ inalcançável, ainda que desejavelmente ‘esperado’. A natureza do desenho de projecto guiado pela pré-visão das imagens que o constituem como um corpo teórico-prático, marcam a presença pela qual o objecto nasce e progride. Assim, a natureza técnica do projecto difere da natureza técnica do desenho. Para o objecto de design, a *techné* progride de uma verdade perfeita, ditada pela visão idealizada do objecto, para a imperfeição da sua realização enquanto que a *techné* que preside ao desenho (como modo de expressão próximo da arte) progride de uma visão ‘defeituosa’ para uma resolução ‘verdadeira’ que resulta da experiência da acção.

Na arte é, pois, o sujeito que se move à volta do objecto. O objecto permanece e é o sujeito que deve, continuamente, redimensionar-se compatibilizando-se com o objecto-arte. A autonomia do objecto da arte expande-se em conformidade com a real capacidade da sua natureza. O objecto

da arte concretiza-se no alcance da sua autonomia. No momento da sua concretização ele prescinde do autor, desvincula-se da autor-*idade* transitória do sujeito ao permanecer no tempo da arte. No design são os objectos que gravitam em torno do sujeito. Daí o facto de eles, progressivamente, através da sua natureza técnica (recentemente tecnológica), se tornarem cada vez mais, ilimitadamente, efémeros. Muitos dos objectos contemporâneos não chegam a criar memória do mesmo modo que a memória de que se servem não se fixa no objecto. Por isso, o desenho, enquanto acção que convoca no projecto o fazer artístico, ‘arrasta’ o objecto para o centro da acção re-colocando o sujeito na dimensão da sua falibilidade humana. A identificação do objecto de design como momento que deriva do processo hierárquico entre a ideia (*eidos proaireton*) e a execução, fundada no modelo de *physis*, não é compatível com o entendimento abrangente do desenho contemporâneo. Hoje, a memória convoca, simultaneamente, *eidos* e momento executivo. Na arte, o alcance produtivo é ilimitado, não parte de uma originalidade (origem) e não procura alcançar um fim. O fim chega quando a presença da matéria dispensa qualquer referência à sua produção, ou seja, quando o indivíduo pode ser integralmente separado da obra produzida. A obra de arte contemporânea dispensa a ideia enquanto origem de finalidade.

O desenho que permanece no objecto da arte constitui-se como um corpo residual do pensamento, diferenciando-se do desenho de projecto, considerado como a abstracção do pensamento racional que conduz ao objecto. O desenho que é conduzido pelo projecto é um desenho cujo alcance se relaciona com uma finalidade através da técnica, e que contraria o desenho conduzido pela prática artística cuja poética se opõe à finalidade. Tentar incorporar a prática do desenho, visto e pensado pelo lado da arte, na construção do objecto de design parece-nos, pois, uma atitude que trará ao objecto uma mais-valia acrescentada pelo lado da poética.

4.5 técnica e experimentação

O conhecimento e prática das técnicas de desenho, bem como o eficiente resultado dos seus meios, não estão em contradição com o carácter experimental que o desenho de projecto desejavelmente deve ter.

O suposto desequilíbrio entre a instrução pelo desenho, o carácter operativo dos meios e a sua prática experimental, do ponto de vista do desenhador, não são modos de utilização opostos ou desequilibrados. Só por presunção, aquele que é instruído acerca dos meios e técnicas do desenho poderá negar a capacidade experimental da sua prática. Pelo contrário, o conhecimento acerca dos meios e técnicas abrirá o campo experimental de forma teórica e prática.

Consideremos o exemplo do indivíduo adulto que não conhece as técnicas do desenho. Este facto levá-lo-á a afirmar que não sabe desenhar. Mas, fá-lo-á porque a sua experiência visual do mundo lhe “ensinou” que existe: o cheio, o vazio, o contorno e o preenchimento, a superfície, o volume ou, ainda, esquematizar, abstrair, classificar, reduzir, etc.

No entanto, uma criança, cujo conhecimento técnico não é superior ao do adulto não sofrerá das mesmas condições inibidoras quando se trata de usar o desenho. Ou seja, enquanto o indivíduo adulto associa o conhecimento à experiência – para ele a experiência resulta do conhecimento técnico – e “necessita” de um estado de equilíbrio entre os dois para “poder” usar o desenho, a

criança usa o desenho sem essa necessidade. As regras técnicas e a experimentação são complementares sem serem exclusivas uma da outra, o possível desequilíbrio entre uma coisa e outra não será impeditivo do acto de desenhar.

Assim, poderemos considerar que a expressividade do desenho infantil é o resultado deste desequilíbrio e que a sua eficácia está na possibilidade do exercício desse desequilíbrio? Ainda que de modo muitas vezes, dissimulado ou, pelo menos, publicamente não reconhecido, muitos praticantes servem-se deste desequilíbrio para que os seus desenhos “ganhem” expressividade, podendo trazer novas valências para a concretização do projecto. No acto de compreender e imaginar o objecto esse desequilíbrio provoca “defeitos” no desenho que impulsionam o projecto. A ideia de que o desenho é resultado de uma estratégia de sabedoria própria, ou seja, do conhecimento de regras que conduzem o fazer, é o que normalmente preside à amostragem pública do desenho de projecto. Na realidade, acreditamos poder tratar-se mais de uma preservação do sentido disciplinar do que de uma prática absolutamente intencional. Por outro lado, os meios informáticos revelam a eficácia do desequilíbrio destes dois modos de agir pelo desenho. O desenho informático procura responder do melhor modo possível usando o simulacro, com o maior realismo possível à representação da ideia. A criação dos primeiros programas de desenho CAD procuraram satisfazer a ideia tradicional do desenho de projecto: representar o melhor possível a ideia. Ora, esta condição não se tem mostrado inteiramente eficaz no processo projectual. Não considerando os desequilíbrios da representação, as suas fissuras, as suas incertezas e irresoluções, o projecto estará a ser diminuído na sua eficácia representativa. O que aparentemente estará a ser ganho no processo comunicativo, através da potência do simulacro da imagem, é uma realidade dissimulada sem corpo, portanto. Ou seja, o desequilíbrio entre desenho e desenhador tende preferencialmente para o programa do desenho (com efeito, é textualmente, assim referido) o que faz da representação uma identidade sem corpo. No melhor dos casos, o desenho concebido por estes meios torna-se num corpo que se transforma aleatoriamente. Mas só muito particularmente o desenho assistido por computador trabalha estes meios; por regra (que deriva da sua própria origem histórica) ele existe como representação utilitária da ideia. Obviamente que estes meios não poderão ser desconsiderados ou menosprezados, importa apenas referir que a sua utilização, como modo representativo, estará apenas numa fase embrionária, o que implica percorrer ainda alguns estádios até à sua “directa” utilização, ou seja, interpretando o meio em sentido próprio sem que este tenha que ser o simulacro de alguma pré-existência, aguardando a possibilidade de chegar a uma forma de compreensão e imaginação diferente através ‘desse’ desenho. Qual será, então, a importância da experimentação no processo projectual?

Segundo Deleuze, essa importância expressa-se através das ‘acções-limite’. Essas abrem-se e abrem-nos a um *não-compreendido, não-imaginado*. As acções-limite excedem a regra do objecto e do seu autor. A experimentação constrói e monta uma trama, onde o desenho se desenrola. Cada acção provoca uma acção seguinte que foi originada numa precedente sem que a coerência seja a regra e a compreensão um acto simultâneo. A experimentação põe em prática o exercício do problema.

Desta forma, a experimentação coloca o desenho à frente do objecto desenhado e o sujeito à frente do programa. Neste caso, a centralidade do desenho poderá ser maior que o artefacto do projecto. A não fixação do sujeito e do objecto deslocam, permanentemente, a centralidade do desenho podendo nele ser encontrados diferentes e diversas irregularidades e irresoluções que

para além de servirem de motivo à experimentação, a colocam como acção eficaz no encontro com as resoluções do projecto.

A experimentação é capaz, assim, de fixar ideias mas para tal será necessário que estas sejam implicadas e determinadas por um exterior. Trata-se, portanto, de um acto construtivo e não “inspirado”, onde a “inspiração” só aleatoriamente se dará dentro do processo construtivo que é a experimentação. Então, qual será a importância do desenho e do seu exercício?

A importância do desenho estará, pois, dependente do modo como este é exercitado. Não apenas da sua capacidade para resolver problemas mas também da sua capacidade de se combinar com outros problemas ou mesmo criar novos problemas. O ‘valor’ último do desenho será o de antecipar novos problemas.

A antecipação de novos problemas dá-se através da ‘experiência’ como vivência do momento. A ‘experiência’ como domínio da possibilidade do não programado.¹⁵⁵ No design, a experiência é normalmente confinada à prática da vivência do momento, enquanto que na prática do desenho, como condição integral da experiência, o apelo é feito ao segundo grau da ‘experiência’ que integra ambos os momentos: vivência não programada. O desenho que vive do ‘perigo’ do *não programado* mas que ainda assim é a experiência de um pensamento exposto ao programa, é certamente um desenho mais rico. Será um desenho que deriva de um outro que se apropria do que lhe antecede, para progredir projectando sobre o que não se deixa apropriar. Neste caso, a essência do design é o desenho como o prova a constante diferenciação do objecto. Idealmente, cada desenho do objecto evoca todos os desenhos do mesmo objecto que o antecederam, procurando a apropriação do objecto através da ‘possibilidade’ nunca sugerida. Do ponto de vista da experiência, o que prova o desenho não é a verdade subjectiva do autor mas o seu grau perceptivo. Neste processo, o objecto existe liberto da verdade da experiência de autoria, e é devolvido ‘livre’ de constrangimentos e proposto numa nova dimensão interpretativa. O desenho organiza formalmente a evocação do sujeito e perpetua infinitamente essa evocação através do objecto de design. *Eidos*, enquanto contorno visível,¹⁵⁶ será pois a visibilidade inteligível evocada no desenho do objecto não como *mimésis* mas como figura:

“Eidos, enquanto *ontos on*, é uma visibilidade não visível – no sentido sensível –, mas é uma visibilidade que necessita de uma luz. Esta luz deriva do que Platão chamou, *agahon*, que ele compara ao sol. O sol torna visível as coisas, mas faz também crescer, promove o ser. Esta luz que torna possível o ser, ou seja *eidos* enquanto ser verdadeiro, esse sol ele mesmo não é visível. Existe uma característica que eu queria sublinhar: o que torna visível as coisas visíveis não é visível, dito de outro modo, a visibilidade, a *possibilidade essencial do visível*, não é visível.”
(Derrida in *Annali 2005/I*, 2005: 65)

Por isso, Derrida continua,

¹⁵⁵ Por exemplo, uma viagem não projectada, não programada, sem finalidade ou horizonte, ‘sem design’, portanto, diferente da prática turística, orientada para um fim.

¹⁵⁶ Fechar o contorno era para os gregos uma exigência ética: “acto fundador do espaço humano contra a *apeiron*, o Sem Forma, a “vazia voragem”. Valtolina, A., ‘Del poetar chiuso’, in *Annali 2005/I*, Milano, Buno Mondadori, 2005, p.205.

“Os desenhadores não dão a ver “qualquer coisa”, sobretudo os grandes, eles dão a ver a visibilidade, o que é toda uma outra coisa que não é absolutamente redutível ao visível, que resta invisível. Quando a respiração para na frente de um desenho ou de uma pintura não se vê nada; no essencial o que vemos, não o que se vê, é de repente a visibilidade. Presença, portanto, do invisível.” (Derrida in *Annali 2005/I*, 2005: 66)

Derrida evoca o desenho que apela ao segredo. A algo que de secreto permanece no objecto desenhado. Algo que se *separa* do acto da representação ganhando em visibilidade. Algo que é presença porque é sensivelmente presente no espaço mas que ao mesmo tempo não se deixa apropriar por esse espaço. Neste caso, o desenho é mais um testemunho, uma prova do que não é redutível ao facto. Como exigência final estamos sempre na presença do mesmo “querer ver, ver com o olho da mente, para que a forma possa revelar o invisível.” (Valtolina in *Annali 2005/I*, 2005: 214).

Assim, a experiência do desenho de projecto deriva fundamentalmente da experiência do acontecimento que é *ver-pensar* (representação da ideia = representar) associada ao *pensar-ver* (simulação da imagem = imaginação). Neste processo são fundamentalmente exercitados dois modos concorrentes de fixar a acção: ver e pensar.

Pensemos na escrita fonética que transcrevendo o som pelo uso abstracto da visibilidade implica uma cultura suportada na racionalidade do conceito (\Rightarrow escrita que representa um som \rightarrow que representa um pensamento \Leftarrow mediação abstracta). Por oposição a escrita ideográfica, transcreve a ideia através de símbolos visuais (que evoluem para signos). Implica uma cultura baseada nas ideias suportadas na visibilidade das coisas (\Rightarrow escrita que representa uma ideia \Leftarrow mediação simbólica ou sígnica).

A escrita fonética é a abstracção do significado que se quer representar, no caso da escrita ideográfica o signo é significado representado. Comparativamente, o caso do desenho é um método mais directo.

No caso do projecto em design existirá a possibilidade de a experiência projectual ser consumada de dois modos: 1. como lugar do acontecimento no exercício de uma acção do corpo; 2. como a ‘viagem’ improvável de uma acção, como uma experiência simulada de ‘algo’ descrita e realizada fora do corpo. No primeiro caso, o protagonista da experiência será a imagem (desenho); no segundo, será o conceito como ordem descritiva da ideia (escrita).

Hipoteticamente estes dois modos de consumir a experiência projectual podem ser praticados simultaneamente. Por exemplo, desenhar a partir da escrita poderá ser o exercício que devolve a matéria ao acontecimento narrado, ou seja, o momento em que a percepção saída da abstracção repõe o acontecimento, tornando-se a aparição do caso visível através do corpo do desenho.

Como é sugerido por Barañano, “o traço do desenho constrói imagens, imagina” (...) “o traço da escrita transcreve pensamentos.” (Barañano in *Annali/I*, 2005: 163). O desenho ao construir imagens, imaginando-as, projecta a representação das ideias. “O traço [do desenho] converte-se em sintoma entre matéria e memória.” (Barañano in *Annali/I*, 2005: 163). Dessa conversão nasce a caracterização do desenho que depende da acção prática do autor, ou seja, das modalidades com que desenho se faz representar. Poderemos pensar o desenho caracterizado de diferentes maneiras, por exemplo seguindo ainda Barañano.

Assim:

1	material:	materiais utilizados;
2	conteúdo:	teórico – concepção e/ou expressão prático – pré-figuração, detalhe, etc;
3	iconografia:	género – paisagem, retrato, 'vedute', etc;
4	finalidade:	modos – esboço, esquisso, etc. (Barañano in Annali/I, 2005: 169)

No entanto, a consideração teórica do desenho não é unívoca, oscila entre expressão e concepção. Ou seja, oscila entre o carácter autobiográfico do autor na tradução do sintoma, aproximando-se à arte, e a manifestação do seu pensamento, ao comunicar simbolicamente, aproximando-se do projecto. Para cada autor esta oscilação manifesta-se, particularmente, em graus percentuais diferentes, daí derivando o conteúdo de verdade do objecto desenhado. Ainda assim, tratando-se do *objecto-desenho*, como manifestação do acto de desenhar, e considerando-o como a expressão essencial através da linha, ocorre-nos referir Saul Steinberg: “a linha não pode ser raciocínio na mente, só pode ser raciocínio no papel”. O desenho, como utilização primordial da linha (esta inexistente na natureza), é de todas as formas de expressão plástica aquela que mais afastada está do processo de mimetismo do natural. O desenho, caracterizando-se pelo uso instrumental da linha, por oposição à natureza, poderá ser a acção mais apta para a sua interpretação já que nunca se confundirá com ela. Neste caso, a natureza do desenho sobrevive integralmente à interpretação do natural, manifestando-se essencialmente como metáfora ou síntese. O equivalente a uma cartografia do pensamento como resultado da emoção, que deriva da síntese mental e da energia corporal.

Capítulo 5

5 A visibilidade da representação: mediação da imagem através do programa

O desenho de projecto é, do ponto de vista do autor, simultaneamente: 1. visão do projectista \Rightarrow visão disciplinar do projecto; 2. instrumento de reflexão \Leftrightarrow linguagem gráfica; 3. componente comunicativa.

O desenho, enquanto condição ontológica é em si mesmo projecto porque simulacro do objecto, (idealizado ou não) o que o fará coincidente com o design.

“O fascínio que suscita o desenho não resulta simplesmente do aspecto icónico da forma da representação, da linguagem e comunicação unilateral do projectista ao cliente, aos executores ou aos utentes. Representar é uma actividade que leva ao conhecimento exercitando o corpo e a mente através da actividade prática (fabricante obreira, manual). Através do desenho instala-se uma correspondência entre real e imaginário que permite, no campo projectual, a definição da ideia através de um processo de simulação exercitado pela mente por via do desenho que se realiza.” (Quici, 2004: 53).

Segundo uma concepção mais conservadora o desenho intervém no projecto fundamentalmente como verificação perceptiva da ideia. Segundo De Rubertis da seguinte maneira: “o desenho é um modo periférico integrado, (...) uma unidade operativa adicional, (...) interagindo com a unidade central.” (Rubertis in Quici, 2004:54). Deste modo, o desenho será o meio físico pelo qual se pode atingir o conhecimento acerca da forma a partir da abstracção das ideias. Como já referido por Alberti, no séc. XVI, trata-se da contemplação do objecto na forma do desenho. Desde logo é atribuído ao desenho um lugar formal mais extenso do que o projecto já que este poderia ser parcialmente contemplado na forma virtuosa do desenho. Isto transforma o desenho no espelho do projecto, levando-o a percorrer um caminho que atinge a actual e paradoxal finalidade da representação, assumida como projecto dispensando mesmo a construção do objecto.



Fernando Brizio, *Window*, 2005

Hoje, não são as representações projectuais de objectos apenas idealizados a serem consideradas formas disciplinares relevantes. É também o próprio acto de desenhar, particularmente na forma do esquisso, que é elevado à condição de representação disciplinar máxima. A identificação da autoria através da representação faz do esquisso um meio de distinção consequentemente valorizado entre os aficionados da disciplina, aprendizes e outros. Hoje, as diferentes áreas projectuais são cada vez mais específicas exigindo aos seus membros

um grau de especificidade e variedade muito grande. O desenho pode ser a marca que distingue o autor do projecto. Nesta circunstância, o desenho de esquisso faz toda a diferença como marca do autor. Neste caso, o objecto caminha para uma definição projectual cada vez mais conceptual que o aproxima da realização artística, onde a *marca* do autor é determinante não tanto pela obra realizada mas pelas apropriações culturais ou formais que o objecto é capaz de expôr. A este nível, a representação do objecto é autónoma, válida em si mesma, vale pelo objecto que representa. Concordamos com Di Guardo quando refere que a autonomia do desenho de autor no campo projectual está profundamente consolidada.¹⁵⁷ Primeiro, devido à própria complexidade projectual que obriga à distinção dos próprios intervenientes, projectista, desenhador, maquetista, colaboradores vários, e que assegura ao autor (singular ou colectivo) o lugar máximo na hierarquia projectual.¹⁵⁸ Segundo, pela necessidade de gestão do próprio projecto, impondo o projectista como figura distinguível no meio disciplinar proposto. Neste caso, os motivos para que o desenho apareça são: a expressão do próprio conceito e a capacidade intelectual do autor para lidar com ele.

O desenho através do seu registo gráfico assegura ao projecto a possibilidade de ser considerado uma linguagem que opera com um sistema de signos cujo poder é evocativo. No âmbito do projecto estaremos, pois, perante duas linguagens com sistemas de signos diferenciados: a do desenho e a do projecto. Se seguirmos a diferenciação proposta por De Fusco podemos considerar o desenho uma linguagem visiva cuja estrutura é óptica, perceptiva, con-figurativa, e o projecto como uma linguagem que estruturalmente proporciona a extensão para campos discursivos, referenciais, alegóricos, metafóricos.

Poderemos, então, procurar a diferenciação entre desenho e projecto considerando o facto de desenho e projecto se constituírem como duas linguagens diferenciadas, ou seja, com uma morfologia e sintaxe próprias. Se a primeira circunstância (morfológica) representa o signo, a segunda (intaxe) representa as regras constituintes de uma série de dicotomias presentes na própria linguagem. No caso do desenho o signo será então a grafia, no caso do projecto o signo será o desenho. Tal facto coloca o desenho como uma potencial metalinguagem do projecto. De Fusco propõe a definição projectual como uma dupla semântica “a do desenho ou projecto de arquitectura que [ele chama] protolinguística, e a da arquitectura realizada, que é definida linguística da arquitectura.” (Fusco in Guardo, 2008: 57).

A valência visiva do desenho poderá então assumir uma autonomia própria, o que não é o caso da valência projectual. O facto de o desenho ser um ente visivo assegura-lhe uma autonomia concretizada no aparecimento do *objecto-desenho*. O contrário não é verdade, já que o projecto

¹⁵⁷ O caso da arquitectura é exemplar. A evidência deste facto deve-se, como já anteriormente apontado, sobretudo a factores de ordem cultural que fazem desta área projectual terreno de excelência comunicativa. Naturalmente pela implicação social evidente em que está envolvido, mas também pela grandiosidade política a que ele é, normalmente, associado.

¹⁵⁸ Mesmo em projectos com o objectivo de destituição da autoria, como por exemplo aqueles cujo fim é o próprio movimento projectual – projectos que circulam livremente em diferentes suportes ou territórios, na internet ou pelo correio – ou aqueles cuja autoria é propositadamente escondida, como, por exemplo, o projecto do músico americano Jandek (Corwood editora) em que durante mais de vinte anos não foi conhecido fisicamente o seu autor (mesmo hoje depois do seu aparecimento público a dúvida persiste) – a referência é em última análise ainda a da autoria. No primeiro caso os projectos são referidos pelo(s) indivíduo(s) que estiveram na sua origem, no segundo caso é a própria obra que se valoriza pela negação do autor.

não depende em exclusivo do carácter visivo mas de uma série de valências que, por vezes, só na construção do objecto poderão ser expressas.

Enquanto o desenho de projecto é uma descrição não linear na bidimensionalidade da superfície do papel, a história do conceito do projecto é uma descrição sequencial. Ao percorrer uma dimensão não linear, o desenho demonstra uma autonomia que o aproxima eficazmente do objecto. O desenho passará então a fazer parte da história projectual do objecto, paradoxalmente tornando-se matéria ‘mais abrangente’ do que o conceito.

Segundo De Guardo, o desenho projectual concretiza-se em duas fases diferentes,

“na primeira, o projectista fala consigo mesmo, examina o mundo das ideias com a grafia que se torna o suporte do pensamento capaz de fazer dialogar a invenção com a razão; na segunda, o projectista comunica com os outros, ou seja, com o cliente e os que realizam a obra e a representação assume uma valência absolutamente instrumental tornando-se objectiva, sintética e comunicativa; a primeira fase é de tipo experimental independente em relação ao projecto pois a actividade de investigação pode ser válida em si mesmo; a segunda fase é de tipo operativo porque está estritamente vinculada à produção arquitectónica.” (Quici, 2008: 61)

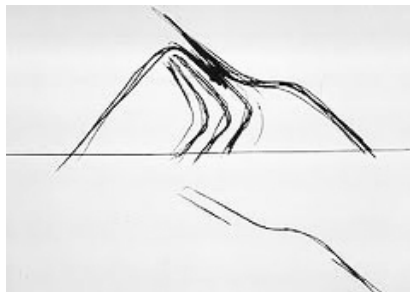
De Guardo refere um terceiro momento do desenho projectual que ele considera “*o projecto no projecto*”, que, na contemporaneidade, corresponde à representação pós projecto, adjudicada aos meios digitais em consonância com a necessidade da comunicação de massas que organiza consensos. Por comparação, esta modalidade da representação seria semelhante à desenvolvida no séc. XVII através da prática de concursos que levaria ao desenvolvimento dos aspectos miméticos do desenho. À semelhança dessa época, hoje o desenho digital, expressando-se longe da realidade, encontra igualmente, no mimetismo, o simulacro com que representa a forma do objecto projectado.

Usada de forma acrítica, a tecnologia digital, permite o aumento das variáveis do ‘possível’ e dinamiza o seu uso num tempo alargado, idealizado como *tempo real*, não potencia a criatividade ou mesmo a inovação, pelo contrário, servirá apenas para multiplicar o existente. No pior dos casos, evidenciando os defeitos do objecto ou promovendo o seu uso defeituoso.

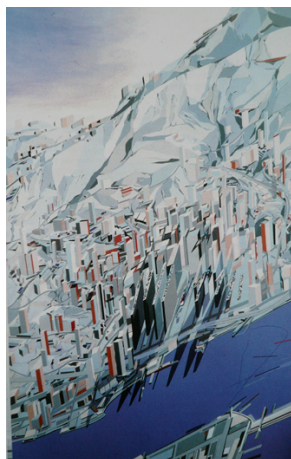
Se a tecnologia não derivar da necessidade projectual e for ‘oferecida’ ao projecto apenas como possibilidade de replicação de um modelo cognitivo anterior ela, não fará muito mais do que aumentar as possibilidades existentes desse mesmo modelo não promovendo a transformação criativa.

No entanto, o desenho que utiliza o meio informático não é apenas o descrito acima. Existem experiências de desenho de projecto em que os meios digitais não procuram o mimetismo da forma, mas onde o computador é utilizado no sentido de proporcionar o aparecimento da forma. Por exemplo, a ‘eficiência’ tecnológica no processo projectual de Zahid Hadid resulta do facto de ela, primeiro ter sido sentida e expressa pela impossibilidade de uma determinada resolução gráfica, e só depois admitida como condição útil pelo facto de poder dar resposta a uma real necessidade.¹⁵⁹

159 “Em relação à iconografia arquitectónica a estrutura deve significar o emprego criativo da ciência e da tecnologia. Como experiência o objecto tem que excitar a curiosidade e o desejo. Um considerável grau de estranheza é indispensável. O projecto como qualquer verdadeiro objecto de desejo. primeiro aparece misterioso, como um território desconhecido à espera de ser descoberto e explorado.”, Zahid Hadid, http://www.arcspace.com/architects/hadid/Temp_Guggenheim_Museum/index.html



Zahid Hadid, *Maxxi Museum*, Roma



Zahid Hadid, *The Peak: Blue Slabs*, Hong-Kong, 1982-83

Em concordância com esta circunstância F. Purini afirma que o computador é “um instrumento que há muito tempo já não pertence à esfera técnica, ao ser proposto também e sobretudo como lugar de formação de um novo sistema de valores de conhecimento e criativos.” (Purini in Quici, 2008: 61).

Segundo a tradição ocidental fundadora da instituição Desenho, este resulta de um desejo elaborado na designação do um programa realizado através de produtos gráficos e modelos num desígnio (forma).

Segundo o termo latino *Descriptio* (latim) que significa simultaneamente desenho e/ou projecto, este é uma acção que procura alcançar o conhecimento através da ordenação de meios e fins. Por esta via, desenho e projecto parecem coincidir e, nesse caso, o Design será a palavra que talvez possa descrever esta proximidade.

5.1 âmbito projectual da problematização do objecto

Muitas das metodologias propostas para o projecto em design, sobretudo as que provêm da afirmação da disciplina por via dos “Estudos em Design”, consideram o problema geral do projecto como a *realização de uma ideia*, e o processo pelo qual decorre o projecto *um conjunto de problemas a ultrapassar para realizar a ideia*.

No nosso caso a condução do pensamento acerca do projecto não parte desta formulação do problema bem como não considera o processo através de uma fórmula pré-estabelecida conducente de uma acção.

Como vem sendo declarado através deste trabalho, a problematização do objecto projectual será por nós exposta através do desenho. Isto quer dizer que atribuímos ao desenho a capacidade de compreender, imaginar e comunicar o objecto projectado.

Se é verdade que no primeiro caso a ideia é normalmente considerada como uma solução antecipada (ideia prévia), desvinculada do exercício do fazer e do pensar, suscitando a “necessidade” de uma realização que pode (e se deseja) ser estipulada e controlada no

desenrolar do processo. Neste caso, o processo projectual seria desejavelmente asséptico, controlado e manipulado fora do desenrolar da sua execução.

Nesse caso, a ideia encontra-se duplamente limitada pela sua “fixação” inicial (génese da ideia) e pela condição “restrita” do seu próprio fazer (a sua execução), segundo regras projectuais encontradas como as mais eficazes.

Como referimos, a nossa proposta será diferente, colocando *no fazer* a possibilidade do projecto. Reconhecemos que projectar o objecto não é construir o objecto,¹⁶⁰ no entanto, cremos poder dizer que a apreciação do objecto depende da construção do projecto.

Consideramos o fazer/executar enquanto pensamento que age capaz de suscitar a compreensão e imaginação do objecto. Na acção do fazer encontra-se a possibilidade de liberdade exercida pelo indivíduo desenhador. Liberdade essa necessariamente “ancorada” no projecto, o que fará dela uma liberdade implicada como cremos que o deva ser qualquer liberdade de acção.

Segundo Fernando Poeiras,

“o problema de projectar passa a estar delimitado pelos seus limites externos (processos de antecipação/processos de experimentação) preservando-se uma produtividade interior ao processo: processo é gerador de possibilidades de objectos, i.e., é tanto produtor de “ideias” como de “objectos”” (Poeiras in *Cadernos PAR*, nº1: 36)

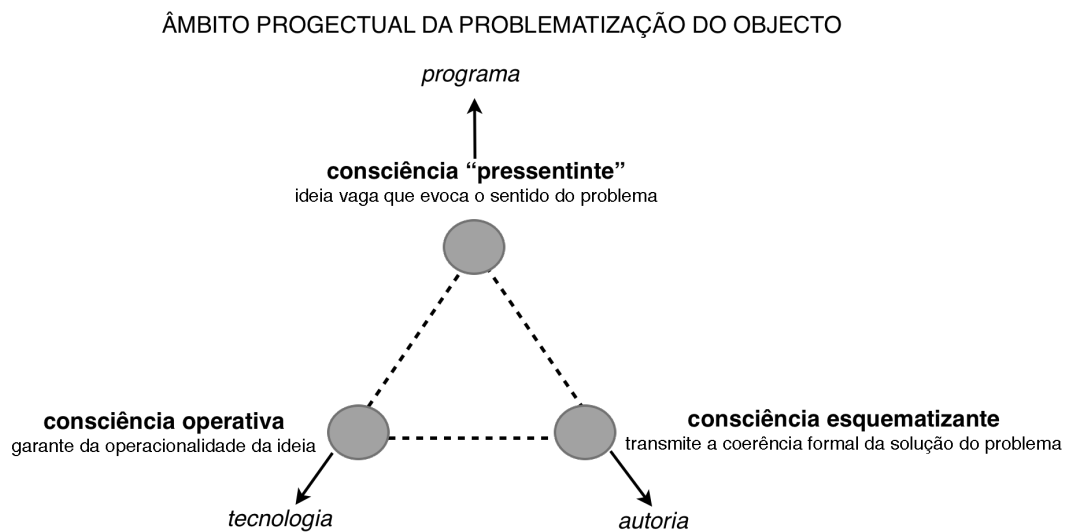
O desenho é integrado como forma capaz de “interiorizar” a ideia através do modo de agir processual. Este será, portanto, um desenho que necessita de se exprimir fisicamente, um desenho que “transpira” de fadiga física! Assim, a ideia que resulta desta fadiga é implicada na acção motivada projectualmente pelo problema. Como nos faz notar Fernando Poeiras, segundo Raymond Ruyer “a criação é uma resolução nova, sempre implicada num problema.” (Poeiras in *Cadernos PAR*, nº1: 37). Para Ruyer, no âmbito projectual existem 3 consciências: 1. a consciência “pressentinte”¹⁶¹ – uma ideia vaga que evoca o sentido do problema; 2. a consciência esquematizante – que transmite a coerência formal da solução do problema e a 3. consciência operativa – garante da operacionalidade da ideia. Neste caso poderemos dizer que sendo esta a triangulação que define o âmbito projectual da problematização da ideia, o triângulo estará em correspondência com a triangulação programa – autoria – tecnologia definidora do projecto. Assim, a consciência “pressentinte” derivaria do programa, a consciência esquematizante da autoria e a consciência operativa da tecnologia.¹⁶²

¹⁶⁰ Ainda que estes dois modos de fazer se apresentem normalmente dissociados, é importante reconhecer a sua associação em certos exemplos do design contemporâneo. Estes exemplos normalmente associados a expressões de design mais “artísticas”, independentemente da ideologia subjacente, ainda são reconhecidos institucionalmente como obras de design.

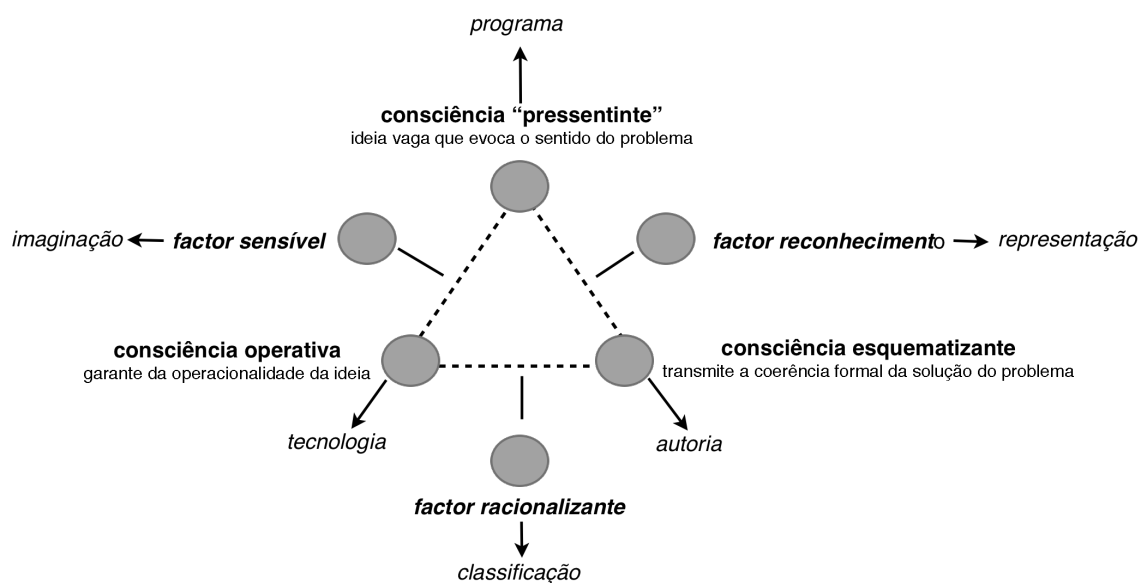
¹⁶¹ As aspas são do autor citado.

¹⁶² Importa no entanto referir que quer as “consciências” referidas quer a “compartimentação” projectual não são nem isoladas nem caracterizações absolutas. Esta ordem de pensamento esquematizante não corresponde à realidade. Procuramos apenas chegar a um arranjo espacial que nos possibilite o pensamento acerca do exercício do desenho no âmbito específico do projecto.

O âmbito projectual da problematização do objecto poderá então ser definido pelo seguinte esquema:

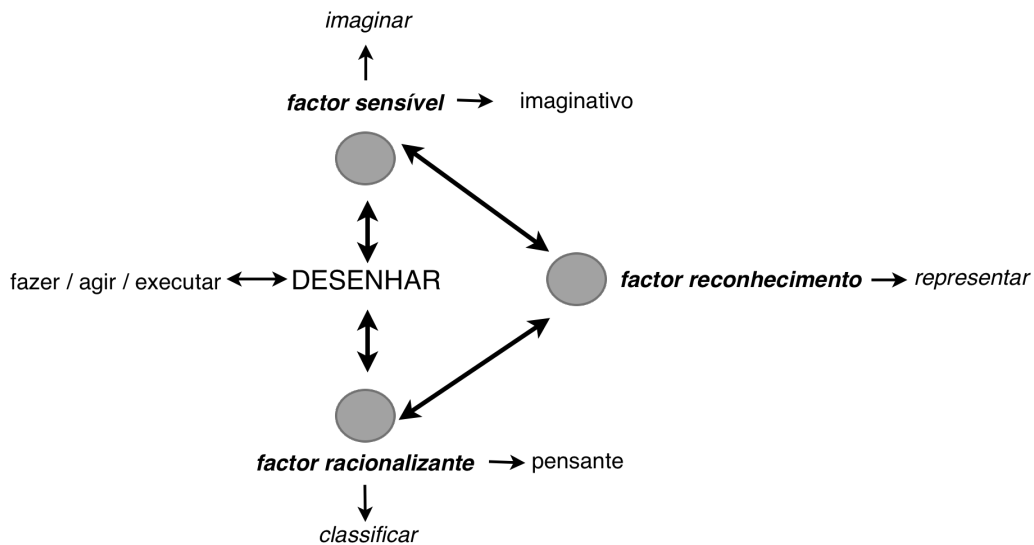


Considerando o desenho de projecto como resultante da triangulação *representação-classificação-imaginação*, este articula a coerência entre as consciências projectuais e, assim, poderemos chegar à complementaridade do esquema apresentado:



Neste caso, o valor de uso das práticas do desenho no âmbito projectual poderá ser definido como factor de reconhecimento em correspondência com a representação, factor sensível em correspondência com a imaginação e factor racional em correspondência com a classificação. Extremando posições, poderemos considerar que agir através do desenho, desenhar portanto, pressupõe um valor pensante que consiste em compreender o objecto, e um valor imagético que consiste em por à prova a imaginação acerca do mesmo. Esta dualidade, gravita em torno do valor de reconhecimento da representação que é o desenho de projecto.

Assim teremos:



No entanto a finalidade do desenho de projecto não é o encontro com a correspondência entre o compreendido e imaginado e a expressão do seu modelo. Em concordância com Fernando Poeiras existem duas formas de realizar o desenho, dois exercícios distintos para compreender e imaginar o objecto.

“No primeiro caso, *operatório*,¹⁶³ privilegia-se a qualidade instrumental do desenho, i.e., o desenho usa-se como um meio para uma finalidade que lhe é exterior. O modelo desse uso do desenho é a “representação”. (...) o desenho fica subordinado às suas qualidades preformativas: o desenho usa-se como uma representação (operatória) de um objecto exterior.” (Poeiras in *Cadernos PAR*, nº1: 7)

Seguindo o mesmo autor,

“no segundo caso, *operativo*,¹⁶⁴ privilegia-se outro valor pragmático: a produtividade do próprio desenho para compreender e imaginar o objecto. O modelo desse desenho não é a reprodução do compreendido e imaginado (a “representação”¹⁶⁵ em sentido lato) mas a produção, a potencia do desenho para fazer compreender e imaginar, i.e., um modelo expressivo do desenho.” (Poeiras in *Cadernos PAR*, nº1: 37).

Para concluir,

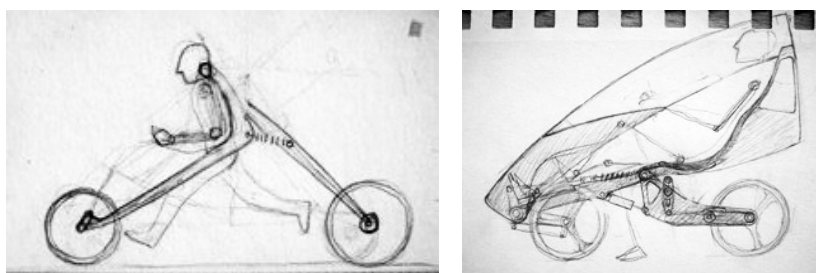
“Não possuindo nunca a realidade insubstituível do *objecto final*, o *campo projectual do desenho* fornece contudo uma *objectivação*: condições externas, limitadas e pragmáticas à compreensão e à imaginação do objecto, i.e., as condições para um exercício de problematização de um objecto, mas que está ainda em projecto.” (Poeiras in *Cadernos PAR*, nº1: 37).

¹⁶³ *Itálico*, no texto.

¹⁶⁴ *Idem*.

¹⁶⁵ *Aspas do autor*.

Considera-se, pois, a capacidade experimental do desenho ao serviço do projecto, ou seja, condiciona-se a experiência do desenho ao reconhecimento, de um fim resolúvel para o projecto. Considerar a resolução do projecto, “fazer avançar-lo do irresolúvel à resolução através da “reflexão” proporcionada pelo desenho”, como é proposto por Rudolph Arnheim, não é o mesmo que pensar a resolução do projecto através das irresoluções do desenho. “Esse uso “sensato” do desenho não destaca suficientemente a potência operativa do desenho: a sua capacidade de problematização ou de experimentação.” (Poeiras in *Cadernos PAR*, nº1: 39). Existem múltiplos exemplos da operatividade do desenho através da proposição da sua irresolução, exercícios múltiplos da sua aplicação.



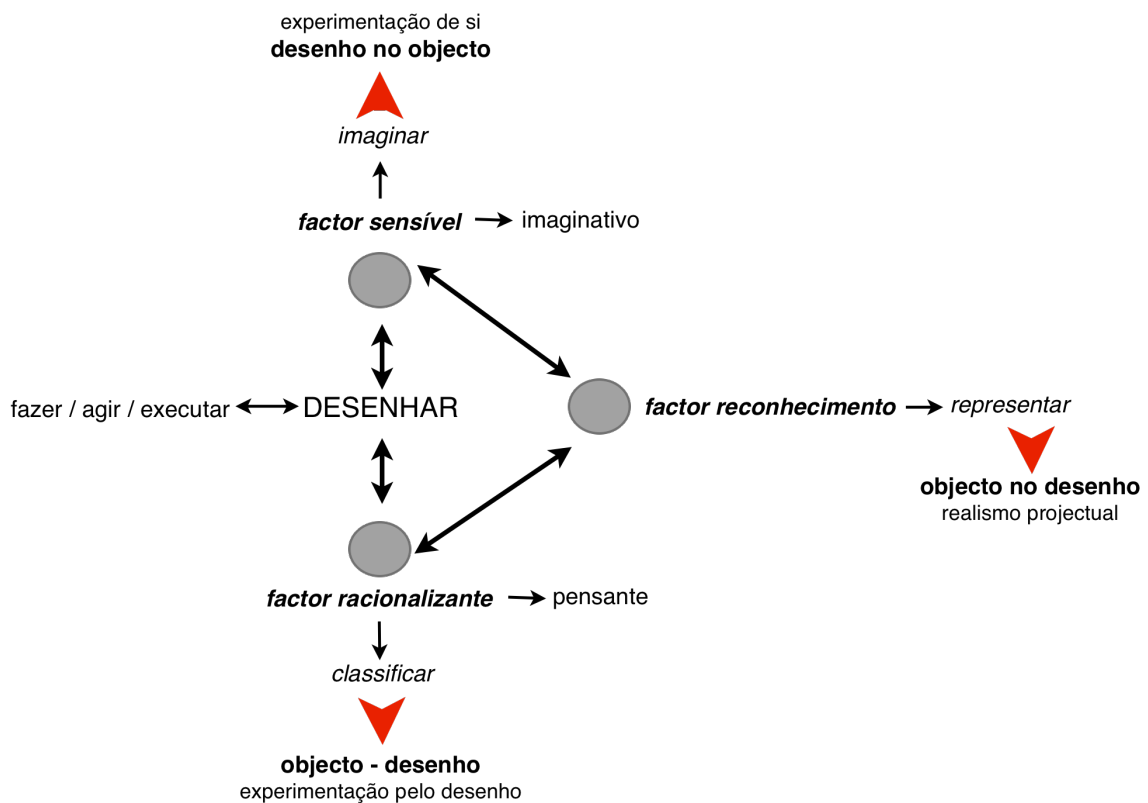
José Viana, *Esboços esquemáticos de sistema mecânico*, 2008

Desenhos que inscrevem o absurdo, a tolice, a extravagância, o erro, o acaso, o defeito, a omissão, a falha, na procura da sua resolução. Para além da intencionalidade proposta, existe a possibilidade impulsionadora da irresolução do desenho para o prosseguimento do projecto. É da natureza da irresolução a experimentação, mas é também da sua natureza a capacidade de perpetuação do objecto. Só através da irresolução é possível a continuidade da ideia de projecto, a perpetuação esperançosa do seu fim. Aceitaremos, pois, como oportuna a afirmação de Cioran que “a felicidade é desejo de repetição” (citação de memória, obra *Cuadernos de Ibiza*) na condição de pensarmos a “vantagem” da irresolução como motivação projectual, a dificuldade do desenho através do corpo do desenhador, o seu desequilíbrio interno entre resolução e meios, e externo, entre o querer e o poder. É ainda essa marca inscrita no espaço e no tempo que regista a verdade da presença do desenho, a inevitabilidade do seu exercício. Para a arte, tratar-se-á da interiorização do artificial no corpo do desenhador, na “esperança” de que o desenho se transfigure em objecto real, que alcance o real através da realidade da representação. Para o design, será a interiorização dos problemas da projectação no desenho de modo a que este se possa constituir como campo de experimentação capaz de expor o objecto como presença do artefacto.

Neste caso, a capacidade produtiva do desenho de projecto poderá ser pensada através do desequilíbrio entre o desenho e o seu objecto (modelo). Como em qualquer manifestação física, (para o bem e para o mal), quer seja motivada pelo todo, quer resulte de uma qualquer identidade mínima, o ínfimo desequilíbrio das partes é que propicia o movimento que dará lugar à criação.

Assim, cada uma das atitudes do desenho está em correspondência com uma determinada capacidade produtiva do mesmo.

Por exemplo:



A capacidade produtiva dependerá do grau de experimentação que o desenho é capaz de proporcionar acerca do objecto; a experimentação que é capaz de exercitar sobre si mesmo, no modo como se relaciona com outras disciplinas e no modo em como admite as suas próprias incertezas e irresoluções. No caso do desenho de projecto não poderão ser equacionadas como a impossibilidade ou desnecessária actividade do desenho na resolução do objecto? Usando o exposto por Fernando Poeiras em *Práticas do Desenho em Design*, procuramos sintetizar a caracterização da capacidade produtiva do desenho do seguinte modo:¹⁶⁶

¹⁶⁶ A tabela proposta será uma entre muitas outras estudadas e designadas para o mesmo fim. Propomos esta pela sua adequação ao triângulo fundador do projecto proposto inicialmente neste trabalho, como resultado da triangulação *programa-autoria-tecnologia*.

Capacidade produtiva do desenho: caracterização		
<i>objecto no desenho</i> ⇐ <i>representar</i> realismo projectual	<i>desenho no objecto</i> ⇐ <i>imaginar</i> experimentação de si	<i>objecto – desenho</i> ⇐ <i>classificar</i> experimentação pelo desenho
uso instrumental: natural ou codificado	auto-reflexividade	reciprocidade entre o desenho e o objecto (com precedência para o desenho)
prática regida “exteriormente”: pelo objecto ou ideia	autonomia do fim proposto	mediação produtiva entre a triangulação: experimentação pelo desenho – realismo projectual – experimentação de si
sistemas de antecipação do objecto	fim com tendência a tornar-se interior ao meio	nem produtividade autónoma, nem radical exterioridade do objecto
meios “neutros” em relação ao propósito de resolução da representação	tendência a clichés estilísticos (do desenho) e corporativos (do design)	
	antecipações do próprio desenho	

Creemos que será útil e honesto reflectir sobre o desenho no âmbito do projecto colocando os limites da sua prática, tanto da sua eficácia como modo de agir, como da “ajuda” disciplinar no seio do projecto.

Ainda como refere, Fernando Poeiras, a ideia de o *Design poder ser o desenho do objecto* será tão limitadora para o desenho quanto para o projecto do objecto, para não falarmos da distância a que ele estará da sua concretização: a da existência do objecto (produzido).

Identificar o desenho com o projecto é diminuidor tanto para o desenho como para o projecto. O desenho de projecto entendido, apenas, como representação limitado à função construtiva do âmbito da produção ou, simplesmente, como imagem através da função especulativa da ideia ou, então, como classificação selectiva das hipóteses através da racionalidade, é deficitária de um modo mais abrangente de entendimento que considera o desenho como um exercício capaz de trazer para dentro do projecto mais valias originadas fora dele: 1. noutras disciplinas ou *fazeres*; 2. pela autonomia do desenho, através dos seus meios; 3. pela sua heteronomia servindo-se de um modelo a si exterior para o seu desenrolar.

O desenho no projecto usa a potencialidade de outros campos de experimentação – como instrumento e como disciplina – colocando problemas, externos e internos, enquanto prática autónoma e heterónoma.

A distinção encontrada através da utilidade do desenho deriva da função “intuitiva” entre a descontinuidade da ideia e a imagem que na arte se manifesta como a presença do problema e no design se obtém pela representação do problema (ainda como a representação de algo).

A expressão do desenho como prática do projecto desloca o artifício para fora do problema da arte. A presença do desenho no design considera útil o problema colocado pelo projecto através do artifício da representação. Considerando a diferenciação disciplinar do problema (tratando-se

da arte ou do design), a utilidade dos meios é naturalmente diferente ainda que estes possam ser comuns (do ponto de vista técnico/instrumental). A utilização que deles se faz é diferente, dada a divergente natureza do problema.

5.2 intencionalidade: ideia

No início poderá existir o conceito mais ou menos clarificado, no cérebro do(s) autor(es), quando o desenho (a imagem) é pouco escalrecido ou mesmo confuso. O desenho torna-se cada vez mais claro à medida que o controle da complexidade da ideia vai acontecendo. Nesta condição, o desenho não é espontâneo e muito menos arbitrário. O acto construtivo e o símbolo facultam ao projecto a clareza dos contrários, o avanço por meio de explorações construtivas e soluções plásticas.

Peter Cook coloca uma interessante pergunta acerca da real possibilidade do desenho de projecto, do seguinte modo: “pode ou não o maneirismo¹⁶⁷ de um desenho ser sempre, definitivamente, apropriado para um conjunto de ideias?” (Cook, 2008: 27).

Ou seja, no plano disciplinar a apropriação do desenho ajudará a resolver as questões projectuais ou poderá constituir-se como um impedimento para um fluir genuíno (programático) do projecto fazendo com que o projecto adquira soluções que derivam desses maneirismos individuais ou de escola? Ou seja, bloqueando soluções novas do ponto de vista da imaginação e da construção. Tornando o processo uma metodologia “própria” e, consequentemente, pouco inovadora. Ou ainda, no plano da autoria, o domínio subjectivo será sempre idóneo para a problematização e resolução projectual, independentemente da diferenciação ética e política que cada projecto comporta?

Neste caso, as motivações do projecto iniciadas no conceito e expostas disciplinar e individualmente no desenho, são representadas no projecto na directa proporção que a elas se subjugam. Neste caso, o desenho nunca é descomprometido como o não são as suas motivações. Por mais diminuta que se considere a intencionalidade em favor da intensidade a primeira condição participa sempre na segunda. A motivação para o projecto, por via do desenho, será naturalmente uma motivação mais ‘descontrolada’ e consequentemente mais sintomática do que a motivação que deriva por via tecnológica ou programática, mas nem por isso menos intencional quanto à possibilidade de atingir um fim.

Num primeiro momento é possível sermos “conduzidos” pelo projecto. À medida que o projecto vai avançando o desenho vai respondendo a necessidades -> específicas da projectação, tornando-se instrumento de decifração e, posteriormente, de projectação.

Eventualmente isto não corresponde a um percurso linear, será talvez, mais próximo de um desabrochar de possibilidades próprio de uma ramificação exemplar. Esta múltipla e móvel possibilidade representada no desenho ‘à mão’, desenvolvido directamente por via do corpo, não tem correspondência no desenho digital.

A idealização, no desenho de projecto, é uma mistura híbrida de intenção, casualidade e atenção que escapam a qualquer tipo de catalogação. Para diferentes autores ela existe patente em diferentes citações, tais como “as ideias estão no ar” (Andy Warhol), “a sorte favorece as

¹⁶⁷ *Manneirism*, no texto.

mentes preparadas” (Louis Pasteur) ou “nunca tive uma boa ideia sem ter também uma nova namorada” (Erwin Schrödinger, prémio Nobel da física, 1933). (Belardi, 2004: 35).

O desenho enquanto actividade humana associada ao conhecimento é o resultado do movimento da sensação - intuitiva e racional - do indivíduo. Como é referido por Balardi o mundo não está ordenado de forma predeterminada, é o nosso cérebro, que em resultado de solicitações externas variadas, ordena a realidade através da exploração sensitiva.

“Na realidade, para o conhecimento, sensação e movimento participam, à vez, dando lugar a uma “categoria”, ou seja a uma resposta cerebral coerente que por si só antecede um “significado”. (...) Cada categoria é corrigida e reclassificada infinitas vezes. E é precisamente, através deste processo de estruturação - desestruturação pelo qual nada pode ser assumido com prévia exactidão que cada indivíduo constrói, no tempo, a sua própria predisposição inventiva. O cérebro não pode ser interpretado como um asséptico contentor de actividades impessoais: será mais uma confederação, uma unidade orgânica capaz de auto-reflexão. E, a bem ver, é esta capacidade que será o *unicum* corpo, cérebro e mente.” (Belardi, 2004: 37)

Como citado por Balardi, através de Roger Penrose, os processos cognitivos humanos referem um “sentido unitário”¹⁶⁸ da mente, resultado da interligação das áreas corticais do cérebro que não actuam nunca separadamente. Segundo Roger Penrose os processos cerebrais, tais como consciência ou conhecimento, estão directamente relacionados com fenómenos como a “coerência quântica”¹⁶⁹. “Tal como para electrões de supercondutividade, que movendo-se simultaneamente permitem a corrente fluir sem obstáculos, também o estado de “excitação coerente”¹⁷⁰ do cérebro valida o processo cognitivo.” (Belardi, 2004: 38).

Paradoxalmente, a introdução comparativa dos mecanismos da física quântica na actividade cerebral, demonstra que os processos cognitivos revelam uma componente perfeitamente subjectiva: “o homem torna-se responsável por fenómenos que não observa nem mede mas, simplesmente, avalia.”

Na realidade, a relação entre mão e cérebro – através dos sensores do córtex cerebral que no caso particular da relação mão-cérebro introduz um número muito maior do que qualquer outra parte do corpo – é responsável por um sem número de movimentos transpostos para o gesto gráfico. Este sem número de movimentos que caracterizam o gesto gráfico não se rege por qualquer tipo de controle individual. O signo gráfico é, através do gesto do seu autor, uma assumpção inconsciente e automática. A actividade neuro-muscular que preside aos automatismos inconscientes do signo gráfico levaram à expressão que “ a mente faz a mão, a mão faz a mente.” (Henri Focillon in Belardi, 2004: 39).

Como faz notar Belardi, Rudolf Pophal admite que o signo gráfico não distingue desenho e escrita. Neste caso, a possibilidade do desenho se aproximar (identificar-se) à escrita deriva de ambos os processos serem dependentes dos mesmos mecanismos córtico-cerebrais. A interpretação “psicológica” da escrita deriva da interpretação de cada detalhe particular do signo gráfico como resultado do movimento do cérebro. No caso do desenho de esboço, Belardi

¹⁶⁸ Aspas no texto.

¹⁶⁹ Idem.

¹⁷⁰ Ibidem.

adianta a interrogação acerca da misteriosa questão, cheia de fascinante ambiguidade, acerca da demonstração de Benjamin Libet que,

“quando traçamos um sinal (signo gráfico), sobretudo quando ele é traçado impulsivamente, o cérebro emprega 500 milésimas de segundo para o elaborar de modo consciente, enquanto que são suficientes 150 milésimas de segundo para a sua recepção sensorial inconsciente. A tomada de consciência da nossa grafia é então determinada por um ligeiríssimo desfaseamento (350 milésimas de segundo) entre aquilo que vemos e aquilo que sabemos ter visto.” (Belardi, 2004: 40)

A oportuna pergunta de Belardi é a seguinte :

“– o que é que acontece neste intervalo de tempo?

Talvez muitas das questões relativas ao carácter inalcançável da criatividade possam ser procuradas, precisamente, nas imagens mentais evocadas neste “buraco negro” do acto de desenhar.” (Belardi, 2004: 41).

Essas imagens “intuitivas” que resultam do hiato entre o ver e o pensar, poderão constituir-se como “intuição” criativa que deriva da presença do problema.

Na actividade cognitiva, de um modo geral, e particularmente a inventiva, a actividade cerebral dá-se mais por analogia do que por sequência. A informação externa é recolhida, é impressa internamente e visualizada (e verificada) com o auxílio da mão que a representa.

Tal como é dito por Vittorio De Feo aos seus alunos, referindo-se ao campo da arquitectura,

“quando uma ideia surge, não deve ser retida (contida) porque, senão, corre-se o risco de mortificar a sua vitalidade. Para que uma ideia não fique no domínio da vontade é necessário o desenho; sobretudo se executado impulsivamente como transcrição em tempo real da energia acumulada inconscientemente.” (Belardi, 2004: 46)

Essa energia manifesta-se no decorrer do desenho naquilo que é o tempo do desenho, nas suas variantes de ritmo e velocidade.

Vittorio De Feo refere-se, naturalmente, ao desenho de esquisso que pela sua natureza poderá ser veículo de verdade de pensamento livre. Neste caso, as imagens produzidas não necessitam de se relacionar directamente com o projecto, embora a sua finalidade seja projectual. Estas imagens, por vezes densas e espessas, derivam da acumulação incerta de entusiasmo, desilusão, arrependimento, euforia, progressos e retrocessos do pensamento do seu autor. O esquisso é, sobretudo, um sistema de notação íntimo. A este propósito poderemos lembrar a história de Michelangelo que antes de morrer ordenou a destruição dos seus desenhos de esquisso. Michelangelo, no entanto, deixou como ‘sobreviventes’ outros estudos de notação. Também eles desenhos velozes mas, segundo correspondências de anotações, conscientes do pensamento, diferenciando-se dos ‘outros’ que corresponderiam a ideias provisórias e privadas do autor. A atitude de Michelangelo é particularmente explícita do que pode ser o entendimento do esquisso por parte de quem o pratica. Pelo seu carácter incompleto o esquisso convoca a continuidade do desenho. Trata-se de novas solicitações perante a intimidade do autor, sustentadas por uma prática desestabilizadora e incerta. Não sendo esta a imagem que Michelangelo queria dar de si, a destruição desse material deveria acontecer.

Como referido por Belardi,

“O desenho de esquisso é um sistema de notação rápido, disponível e denso, que se auto-gere e, sobretudo, é extraordinariamente comunicativo. E a mistura destas qualidades produz uma espécie de poção de alquimia alimentada por imagens mentais que afloram do “buraco negro” de Libet, preciosas para todas as actividades humanas que tenham a ver com a criatividade.

(...) A prática do desenho de esquisso é irrecusável para a arquitectura, já que esta envolve dois âmbitos de acção, simultaneamente distintos e complementares: um, no âmbito do conhecimento, que diz respeito à compreensão do existente o outro, no âmbito da idealização, que diz respeito ao que se tem em mente realizar.” (Belardi, 2004: 52-53)

Trata-se de um desenho que compreende idealizando a artificialidade do mundo. A representação usa a linha como efeito de racionalidade, configurando materialmente o objecto como entidade sensível. O desenho do objecto é, assim, o lugar em que a representação impossibilitada de representar o real procura a representação da realidade.

Foi este o comportamento do desenho até ao Modernismo, até à sua aparição como matéria abstracta. A arte abstracta, distanciando-se da realidade, torna evidente a diferença entre real e realidade. Aspira à configuração do objecto como meio para atingir o real, compreendendo a necessidade do *‘efeito’* por via do simulacro da imagem e distanciando-se da representação do objecto por via da *idéia* (esta última condição será ainda perpetuada pela representação do projecto de design).

No entanto, as imagens digitais que se produzem no âmbito do projecto, ao serem resultado projectual, são ainda protótipos da realidade. Tal como as imagens da arte abstracta são capazes de representar a realidade que lhes é própria, ou seja, a própria abstracção,¹⁷¹ também as imagens digitais são realidades do domínio digital e não do real que preside à construção do mundo. As imagens digitais não são a representação da realidade do mundo, tal como não são substituto de uma realidade anterior. Elas poderão ser profícuas quanto à compreensão do mundo trazendo para a representação o simulacro, facultando a sua consciencialização. Ao tornarem-se conscientes do simulacro tornam-no operativo, procuram ainda a representação, perseguindo a estrutura de sustentação e verificação do objecto. Desta forma são ainda desenho, sinal do inevitável desejo de compreensão do objecto através da acção operativa de um corpo.

Pelo lado do simulacro o sujeito/autor é de certa forma “exterior” ao projecto. Pelo lado da representação o sujeito/autor é “interior” ao projecto. Ao lidar com a representação, o desenho usa o corpo alargando a intimidade projectual entre o objecto (projectado) e o autor (do projecto). No acto de uma *‘representação directa’* (desenho) é o sujeito que sedimenta o projecto de *dentro para fora* (do sujeito ao objecto); no acto de *‘representação indirecta’* (imagem) a sedimentação projectual é de *fora para dentro*, a prioridade é o objecto seguido do sujeito.

Veremos a seguir o seu uso enquanto prática disciplinar, os modos, as regras e convenções, a intencionalidade processual como motor de desenvolvimento da intensidade projectual.

¹⁷¹ Assim foi pensado desde o expressionismo abstracto.

5.3 concretização do pensamento

“Quando se tem um desenho de uma cena na mão,¹⁷² tem-se um facto concreto e não mais uma ideia.” (Tadeu Jungle in Edith Derdyk, 2007: 211).

Quanto se projecta utilizando o desenho, a ideia “perde-se” no desenho, deixamos de ter *uma* ideia para passar a ter factualmente um desenho. É na presença do facto (desenhado) que a acção de projectar decorre. A folha de papel riscada passa a fazer parte da existência projectual e é a condição pela qual esta se desenrola. O projecto deixa de ser hipótese tornando-se uma actividade e, conseqüentemente, a sua acção uma representação. Quer se trate de projectos complexos ou simples, colectivos ou individuais a “força” comunicativa do desenho autoriza a sua discussão, particular ou geral, interna ou externa. Na verdade, como poderemos ver ao longo de toda história da projectação e, particularmente, no projecto de arquitectura – e não é por acaso que esta é de entre as disciplinas de projecto a mais afirmativamente representada – projectar implica uma aproximação à política. Tal condição advém da capacidade do projecto ser, preferencialmente, uma actividade comunicativa instalada no espaço colectivo desejando, simbolicamente, integrar o todo. “Não é pretensão dizer que o arquitecto “desenha” o mundo.mundinho ou mundão, não importa. O espaço envolvente, “recipiente da existência”, é sempre um pedaço do mundo.” (Marcelo Ferraz in Edith Derdyk, 2007: 227).

Neste caso, desenhar é a imagem da acção de projectar e o mundo é, simultaneamente, modelo e representação. O desenho procura a totalidade, integrando e construindo, semelhanças e diferenças, concordâncias e dissonâncias, simplicidades e complexidades, linearidade e multiplicidade, abundância e escassez. O desenho do projecto, ainda que infinitamente pequeno, é sempre intencionalmente duradouro. Para o(s) seu(s) aurtor(es) ele é desejavelmente permanente ainda que a sua perpetuação não dependa directamente da intenção. Ele afirma-se como uma transcendência quando é capaz de preencher a “quase” totalidade. É expressão comum dizer que determinado objecto “é bem desenhado”. Isto quererá, então, dizer que um determinado objecto satisfaz *globalmente* a sua condição enquanto artefacto existente. Procuramos nele a aproximação ao desenho, ou seja, o significado da representação pela qual tecnicamente o objecto surge. Forma e função são expressas no conteúdo representado do objecto.

Ocorre referir o facto descrito por Cecília A. Salles a propósito de Henry Moore.

“Ele (Henry Moore) explica como, em uma certa fase, tentou, por intermédio de técnicas do desenho, aproximá-los da escultura, ou seja, fazia não mais desenhos, mas desenhos para esculturas. Conta que tentava dar-lhes tanta ilusão de esculturas reais quanto era possível (...) o fato de levar um desenho tão longe a ponto de ele se transformar num substituto da escultura enfraquece o desejo de fazer escultura ou pelo provavelmente transforma a escultura numa realização morta do desenho. (...) ao tentar colocar aquilo que é característico da escultura no desenho, este perdia sua função de passagem ou auxiliar e diminuía seu potencial criador, já que eliminava o desejo pela construção da escultura (...) para evitar essa morte do desejo ele mudou sua maneira de desenhar para escultura, afirmando deixar uma latitude maior na interpretação dos

¹⁷² Neste caso, está a referir-se a um story-board das cenas de um filme.

desenhos (...) desenha em linhas e tons planos, sem ilusão de luz e sombra das três dimensões.”¹⁷³ (Salles, in Derdyk, 2007: 39-40)

Daqui podemos fazer duas leituras acerca do desenho: a primeira, de ordem prática, (execução técnica), que ressalva a prática do desenho no seu aspecto perceptivo bi e tridimensional; a segunda, que refere o aspecto projectual, o modo como o desenho se (re-)apresenta implicado no objecto projectado. No caso de Henry Moore tão fortemente implicado que parece ser impeditivo da sua consequente construção (como é referido, pelo menos, ao nível do desejo). O desenho articula, pois, diferentes representações e ao fazê-lo apela a diferentes formalizações que se congregam na actividade do pensamento. Nas poéticas, contemporâneas o desenho surge, muitas vezes, articulado à escrita. Por vezes de modo tão implicado que será impossível a sua dissociação. O desenho que dá forma ao pensamento que se quer activo, torna-se no lugar que possibilita atingir o invisível através daquilo que factualmente (a)parece inscrito sobre o suporte. Neste caso, a representação é o facto que simbolicamente inscreve a acção de desenhar o mundo.

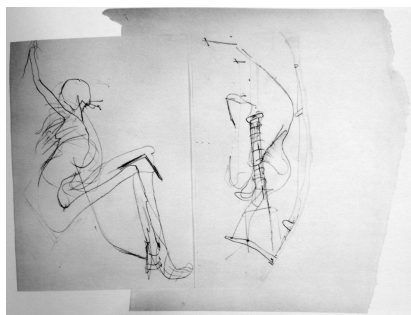
Para as disciplinas projectuais, depois do Pós-modernismo, a representação da obra sobrepõe-se à sua construção. Por exemplo, desde meados do século passado que as *arquitecturas desenhadas* são uma das expressões da arquitectura assumindo, nestes casos, a obra construída o lugar da representação.¹⁷⁴

Como foi declarado por Beuys:

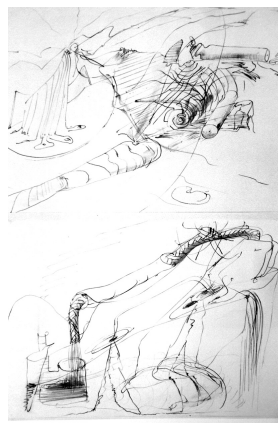
“O desenho é a primeira forma visível nos meus trabalhos... a primeira coisa visível, na forma do pensamento, o ponto de mudança dos poderes invisíveis, a coisa visível... É realmente um tipo especial de pensamento, derramado numa superfície... (...) Não é apenas uma descrição do pensamento... [...] E, por último não menos importante, a coisa mais importante é que algumas transposições do invisível para o visível terminam com um som, uma vez que a produção mais importante do ser humano é a língua... Portanto, este amplo entendimento, essa compreensão mais ampla do desenho é muito importante para mim.” (Joseph Beuys in Temkin A., Rose, B., 1993: 73)

¹⁷³ Usamos o texto brasileiro.

¹⁷⁴ Para um aprofundamento teórico e documentado da questão da representação arquitectónica recomendamos a tese de Doutoramento de Pedro Bandeira, *A Arquitectura como Imagem, a Obra como Representação: subjectividade das imagens arquitectónicas*. Universidade do Minho, Departamento Autónomo de Arquitectura. 2007.



Joseph Beuys, *Warmth-Sculpture*, 1956



J. Beuys, *Female Astronaut*, 1957

Ou seja, como é descrito por Cristina Freire,

“para Beuys, o desenho foi uma forma de pensamento ou um modo de pensar articulado à sua acção. Por meio do desenho, o artista configurou ideias e conceitos que passam toda a sua obra, em múltiplas manifestações e formas. (...) Nesse sentido, a ampliação da linguagem seria a chave para o processo de transformação do pensamento e, para Beuys, essa ampliação viria pelo desenho. O desenho torna-se, assim, um meio de atingir áreas até então inatingíveis por meio do discurso ou pelo pensamento abstracto isoladamente.” (Cristina Freire in Edith Derdyk, 2007: 144)

Estaremos, assim, perante a possibilidade que o desenho oferece de alargar o pensamento, quer por via da expressão da ideia, quer pela possibilidade ‘*expansiva*’ do pensamento por outras áreas de acção. Considera-se, pois, o desenho na condição despojada como registo do signo gráfico tradutor e intérprete do pensamento.

5.4 a visibilidade do desenho de projecto

A questão do desenho revela-se intrinsecamente ligada à questão da visão. O desenho necessita da visão tanto quanto a visibilidade do objecto é resultado do desenho. O desenho do projecto de design, aliás como o desenho em geral, está intrinsecamente associado à capacidade de ver. O que mais caracteriza um ‘bom’ desenho talvez seja, preferencialmente, a capacidade de ver. Do ponto de vista do projecto, ‘*ver bem*’ será determinante para desenhar ‘*bem*’. Na impossibilidade de ver tudo (só um Deus onnipresente o poderia fazer!) o desenho praticado no âmbito do design dá real preferência ao detalhe. Não ao detalhe entendido pela formulação clássica como a parte do todo, mas o detalhe que articula e gera pensamento projectual. Neste caso, o detalhe está intimamente relacionado com o acto de compôr pelo qual o desenho se realiza. Ele é impulsor do acto compositivo quer como motivo quer como definição formal. O desenho é assim um processo que resulta da colagem de diferentes confrontos: sequências de argumentações contínuas e descontínuas e eliminações materiais e imateriais. A colagem de partes que preside ao acto de compor, figuras visionadas ou visionárias, articuladas ou desarticuladas, revelam critérios de abordagem, intuitivos ou

racionais, que em todo o caso referem o detalhe como uma força capaz de motivar o impacto do desenho sobre o projecto. Por isso, uma aproximação mais racional não garante por si só uma maior eficácia projectual, porque o desenho como mediador, sempre naturalmente condicionado por uma operatividade que se constrói parcialmente, instaura um processo intrigante na tentativa de visionamento do que ainda não aconteceu mas que é já parte da realidade projectual. Neste caso, não é a utopia a comandar o projecto tanto quanto não o é a realidade pré-aceite ou concebida, mas antes a invisibilidade do desenho à procura de uma visibilidade para o objecto. A importância do detalhe no desenho é evocativa da compreensão visual, implicada no projecto de design que já não procura o novo como condição oposta ao antigo (condição moderna) ou mesmo como validação abstracta do novo (modernismo), mas sim como a lacónica possibilidade da existência no seio da multiplicidade de tempo e lugar da contemporaneidade.

A questão expressiva do/no desenho de projecto tem um carácter dual. Por um lado a expressão *do* desenho, por outro a expressão *no* desenho. No primeiro caso trata-se da verificação daquilo que é possível 'fazer' com a memória do autor. A verificação da experiência no campo do desenho. Não se trata simplisticamente da capacidade de imaginar (aliás a capacidade de imaginar é considerada por vezes 'suspeita' no campo da projectação), mas sim de tornar a memória do autor operante conceptual e fisicamente. A expressão deriva assim da necessidade que o desenho tem de comunicar. Não só expressando algo mas também expressando-se factualmente. O 'arranjo' produzido pelo desenho transmite, a quem o visualiza, um carácter próprio, eventualmente 'previsível' quando é possível delimitar o reconhecimento da autoria. Por outro lado, o desenho de projecto tem por 'destino' expressar algo e neste caso ele é pura representação. A expressividade é auto-representada. "É, sem dúvida, tarefa do desenho empurrar a linguagem e contexto da arquitectura para a frente." (Cook, 2008:117). O desenho foi sempre fonte de manipulação da realidade nele representada. Quer por meio da expressão, quer pela narrativa exposta o desenho admite eficazmente múltiplas possibilidades reais ou utópicas. Assim sendo, a expressividade do desenho potencia a sua eficácia comunicativa. Desde logo a questão da escala no desenho de projecto é um factor expressivo relevante. O domínio perceptivo é condicionado pela questão da escala, e esta impõe 'estranhezas' ou facilita percepções. Como é referido por Peter Cook, "Nós somos levados a acreditar no inacreditável através do desenho." (Cook, 2008: 132).

Na contemporaneidade, a técnica facilita o cruzamento entre a expressão da representação e a expressividade do representado levando longe a 'crença no inacreditável'. Na verdade, muitas das simulações 3D são desenhos impossíveis, ficções da realidade, que no entanto procuram ser o seu perfeito simulacro. Neste caso, o desenho é um espaço apto a seduzir mas dificilmente permeável, pouco susceptível, à admissão do que lhe é externo. Através das imagens imersivas do desenho digital que apelam à simulação da realidade, o observador coloca-se à distancia do objecto.

5.4.1 a expressão heurística do projecto: desenho de esquisso

O carácter heurístico do esquisso é interno à grafia, ao modo gráfico pelo qual o desenho se expressa. A afirmação recorrente de que “o esquisso é o instrumento mais próximo da idealização do objecto” é disso a prova.

O esquisso pelo seu carácter individual, fortemente relacionado com a(s) autoria(s) do projecto é, muitas vezes, uma linguagem projectual sem tradução comunicativa. Aquilo que é representado pode ser “compreensível” apenas para o próprio. Não sendo uma linguagem universal, o esquisso é um instrumento determinante para o processo criativo do objecto. O poder de sugestão da grafia é um dado determinante no avanço do projecto. O esquisso é na acepção de Vasari (1550 ca) a expressão do “ímpeto do artífice” que “em pouco tempo, com pena ou com outro instrumento de desenho” recorre ao esquisso para “atrair aquilo que está na sua lembrança.” (Vasari, trad.1987: 72).

A plasticidade do esquisso é uma mais-valia útil ao projecto sem que, no entanto, esta seja um fim em si mesmo. A resolução da obra/artefacto através do carácter plástico é uma condição artística mais do que uma disciplina da projectação. A expressividade gráfica do esquisso, como domínio intuitivo e arbitrário do autor é, na projectação, regado pela auto-crítica através da lógica programática.

A eficiência instrumental do esquisso não está no resultado da imagem produzida, mas sim na ideia de «*disegno*» entendido como a acção visual do pensamento. O esquisso é, pois, na prática do desenho de projecto uma das suas múltiplas possibilidades. Determina um momento particularmente ligado à criatividade mas que não se esgota nela. Do mesmo modo que não se prende com uma determinada fase do projecto, ou seja, que não se fixa a este ou aquele momento projectual. O esquisso avança ao longo do projecto pelas lacunas, interrupções e sinuosidades do projecto. “Não é raro verificar, no esquisso, o conceito de «serendipità»,¹⁷⁵ ou seja, aquele processo pelo qual se chega a uma descoberta enquanto se está procurando algo completamente diferente.” (Quici, 2004: 50).

Assim, o esquisso estabelece a correspondência entre a acção e o pensamento questionando a sua própria instrumentalidade. Do ponto de vista heurístico, o desenho de esquisso pode ser visto como “um colector de impulsos que se transformam em ideias.” (Ugo in Quici, 2004: 51). Atravessando diferentes fases do projecto, o esquisso passa de *desenho intuitivo* a *desenho de procura* para, no melhor dos casos, chegar a ser *desenho de descoberta* e, finalmente, *desenho de definição/verificação*.

Procurando classificar as possibilidades expressivas do desenho de esquisso¹⁷⁶ chegamos, pois, à construção da seguinte tabela (uma entre uma multiplicidade de variáveis possíveis de encontrar):

¹⁷⁵ Na língua portuguesa existe como aportuguesamento do inglês *serendipity*, v. Dicionário Houaiss. Origem, *serendip*, nome antigo da ilha de Ceilão, cunhada por H. Walpole, 1754. *Serendipità* poderá ser traduzida como uma acção que obtém um resultado inesperado. Na ciência, quando pela experimentação se chega a resultados diferentes daqueles colocados na hipótese.

¹⁷⁶ É no entanto importante assinalar que estas definições do desenho não são fixas. Elas são variáveis segundo lugares e escolas. O que aqui é apresentado como desenho de esquisso segue um entendimento *italianizante* que ainda que considerando o desenho de esquisso como uma prática preferencialmente heurística o apresenta alargado a modos de acção mais abrangente do que os fixados pela *Escola do Porto*. Neste último caso o esquisso é uma prática que sendo heurística prefigura uma acção sempre no domínio da imediatez intuitiva.

desenho	pensamento – acção	instrumentalização
<i>desenho intuitivo</i>	vago, expressivo, plural	rápido, gestual, expressivo
<i>desenho de procura</i>	confluência de arquétipos, recordações-memórias, desejos expostos	“citação”, estratificação, densidade, “confusão”
<i>desenho de descoberta</i>	exclusão-admissão; particularidades; selecção-escolha	relacionamento “afectivo”; desenho de pormenor; detalhe
<i>desenho de definição/verificação</i>	categorico; explícito; documentado	“limpo”; regrado; comunicativo

Daqui se passa ao desenho de execução, conhecido por “desenho rigoroso”, aos traçados geométricos, ao desenho cotado, antigamente apoiado por instrumentos de medição geométrica, hoje chamado *rendering*, desenho CAD, que procuram a demonstração do objecto (artefacto) simulando o objecto na procura da máxima eficiência para que se concretize a construção/realização do mesmo.

Na prática projectual o desenho de esboço é, preferencialmente, associado à linha, facto que poderá ter a sua explicação pela associação desta ao signo (marca). A linha, muito simplesmente, através da rápida movimentação da mão é capaz de alcançar rapidamente significados vários, condição cara ao projecto. O desenvolvimento de determinada forma, mesmo a sua consideração plástica, luminosa, textural, podem ser rapidamente pensadas e “convertidas” na representação através da linha. A flexibilidade e rapidez associada ao uso da linha, a sua capacidade para sugerir transformações, ligada à imediatez do instrumento, ao seu carácter “prático”,¹⁷⁷ fazem dela uma constante na representação projectual. No entanto, isto não denota qualquer carácter menos “sério” ou mais permissivo do desenho, pelo contrário, o uso da linha, associado à sua grande flexibilidade como elemento gráfico, coloca o desenho como uma múltipla possibilidade expressa em diferentes modos de representação, bi ou tridimensional, definindo um vocabulário formal que pode ser planimétrico, perspectivico ou axonométrico.

“A linha é, porém, também sinal (signo) por excelência na sua qualidade de traço visível na superfície, é capaz de conquistar qualquer significado com, apenas, a simples modelação segundo ritmos diversos. De contorno pode transformar-se, pela continuidade, em imagem de algo concreto, subtilmente, talvez, ou definir-se pela soma dos traços, para depois ser de novo marginal, ou sombra, ou fissura, ou pregnância de um perfil, ou qualquer outra coisa que a fantasia e a técnica do autor admite fazer.” (Rubertis, 1998: 32-33)

¹⁷⁷ Um lápis ou uma caneta é um objecto que normalmente está “sempre à mão”, mesmo daqueles que supostamente não desenhavam. Aliás, estes são instrumentos na base do desenho mas também da escrita.

A grafia não é apenas um sinal mnemónico mas, pelo contrário, pode tornar-se a base e motivo para que o projecto progrida através das reviravoltas do signo. As diferentes grafias serão o motor que indicia as perguntas que o projectista coloca na resolução programática do projecto. Poderemos pois associar a maturidade projectual ao que Pereyson descreve como “a estranha prerrogativa de fazer aparecer como problema a resolver o que na realidade é um embrião a desenvolver.” (Pereyson in Quici, 2004:62).

O esquisso é, portanto:

1. um gesto gráfico que reflecte mais um pensamento criativo do que um instrumento da razão disciplinadora do projecto;
2. a maneira de “inventar” o objecto pela qual se configura o objecto;
3. um fazer/uma acção que pode não ser nem transmissível, nem explicável (não se explica a eficiência do esquisso, o modo de o tornar produtivo) que, sendo profundamente individual, usa a determinação e “estranheza” como condição de produtividade, cujo facto é apenas reconhecido na conclusão do objecto ou seja, quando o desenho deixa de ser produtivo.¹⁷⁸

Apropriando-nos do pensamento de Quici poderemos, então, concluir que o esquisso sugere que o desenho é “capaz de regular o processo criativo (inventivo) através do alfabeto das suas formas e a ciência das suas leis sem, no entanto, nunca renegar a liberdade de acção que faz da heurística (do desenho) não uma ciência que programa, mas uma ciência que sugere.” (Quici, 2004: 69).

O desenho de esquisso enquanto herdeiro do *disegno fiorentino*, (*disegno* interno e *disegno* externo), tem um vasto alcance, quer pela economia de meios, quer pelos resultados, revelando-se eficaz tanto do ponto de vista cognitivo, como da instrumentalidade técnica. É, “o mais rápido instrumento de experimentação e de investigação útil não só a documentar aquilo que nasce na mente do projectista, mas também a gerar novas formas e novas ideias.” (Goldschmidt in Cicalò, 2010: 50).

“o esquisso (...) não necessita de precisão, detalhe, especificidade, e presta-se a ilustrar ideias gerais. Sendo uma abstracção, uma simplificação, uma síntese do pensamento, deixa opções abertas, espaços livres à imaginação a um processo de definição gradual dos particulares e dos problemas que progressivamente surgem durante a acção projectual, por via de um percurso de progressivo aprofundamento dos detalhes, dos elementos singulares e das suas relações recíprocas.” (Cicalò, 2010: 51)

Este modo de desenhar, favorecido pela tradição das Belas Artes é colocado em causa pelo Modernismo que adoptou as conquistas técnicas como premissa transformadora.

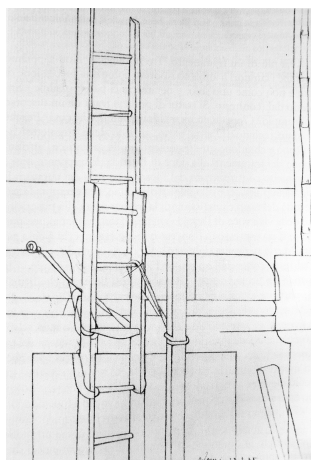
O esquisso é ainda um desenho ‘livre’ de escala. No esquisso as variações de escala resultam de infinitas escolhas do autor. As aproximações sucessivas podem fazer-se através da escala que se ‘adapta’ sucessivamente à determinação projectual. Tal não acontece com o desenho feito no computador. No ecrã a escala é sempre “a natural” normalizando a expressão e uniformizando a imagem. O grau de persuasão do desenho digital deriva, parcialmente, dessa

¹⁷⁸ A eficiência das imagens de esquisso só é reconhecida a *posteriori*. Só no final do projecto ou, pelo menos, numa fase muito adiantada dele é que se reconhece a importância que determinadas imagens (esquissos) tiveram para a sua resolução. Essas imagens tornam-se esclarecedoras do objecto na medida em que assinalam o seu percurso. Mas isto é um facto que não tem correspondência com o tempo da sua execução.

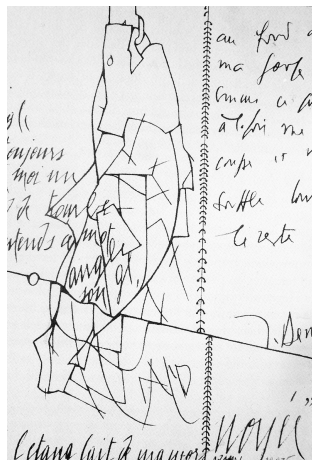
uniformização na leitura das imagens. Desligadas da subjectividade, conduzidas por um modo de ver “abstracto”. As imagens digitais 3D impõem a verosimilhança da homogeneização contemporânea, imagens estas duplamente ‘falsas’, já que a semelhança a que fazem apelo é da ordem do simulacro ao representarem como verosímil o que ainda não existe. Outra das circunstâncias particulares do desenho de esquisso é a capacidade de este se adaptar a uma velocidade que se desloca rapidamente da mente à mão facilitando a emersão no contexto projectual através de múltiplos registos.

“O desenho à mão livre não prevê acções de *default*.¹⁷⁹ Desenhar manualmente compreende a imersão no contexto e nos problemas, o aprofundamento e a compreensão da complexidade, a acumulação e a estratificação do conhecimento página a página, a aprendizagem dos próprios erros, a possibilidade de percorrer o processo criativo, a possibilidade de repetição das provas e o estudo das variações do tema necessárias à optimização do resultado.” (Cicalò, 2010: 56).

Esta flexibilidade do corpo e da mente proporcionada pelo desenho de esquisso avança por estratificações sucessivas, sedimentações de forma, actos que precedem outros actos, imagens que subjazem a outras imagens. Esta condição de construção do desenho por “camadas” é, no caso de Valério Adami, uma condição processual. Para este autor, o acto de apagar nunca o é verdadeiramente, porque mesmo a borracha deixa marca, ela própria é uma existência factual do desenho.



Adami, Valerio, *Studio per “Glas”*, 1975



Adami, Valerio, *Studio per “Glas”*, 1975

Diferenciando-se do desenho à mão, o desenho feito no computador apaga ou, pelo menos, arquiva separadamente as sedimentações projectuais dificultando a operacionalidade projectual.

5.4.2 organização formal: composição

A composição como método projectual exprime-se através do desenho. A composição e de-composição formal através de elementos gráficos é uma prática clássica das disciplinas de

¹⁷⁹ *Itálico*, no texto.

projecto e particularmente da arquitectura como disciplina fundadora do projecto. A composição gráfica dos diferentes elementos constituintes do projecto é, no seu uso clássico, a base operatória de uma metodologia projectual combinatória. O avanço do desenho de projecto através da *composição das formas*, tão caro à arquitectura (em italiano, *comporre l'architettura* quer dizer, precisamente, desenhar arquitectura como equivalente de projectar arquitectura) não deixa grande espaço para o avanço do projecto através da 'imprevisível' composição plástica. Compôr através das formas pressupõe a utilização de meios gráficos "mais precisos" como pode ser o desenho feito com linha numa relação de proporção métrica, de secções áureas e derivação matemática, oposta a uma composição através da mancha, feita na consideração do claro-escuro da superfície, derivada de efeitos perceptivos, por exemplo, de luz e sombra. A representação gráfica bidimensional é, instrumentalmente, o dispositivo apropriado a uma metodologia deste género. O carácter abstracto do método é compatível com a ideia de uma prática baseada na composição das formas. Ao longo dos tempos esta prática foi assegurando um vocabulário gráfico muitas vezes assumido como vocabulário compositivo. O desenho de composição é, pois, uma prática que manipula elementos abstractos, formas geométricas, combinadas ou manipuladas, sustentadas por grelhas estruturais de controle das formas e das partes.

Tais regras, ou método, proporcionariam ao projecto verificações racionais específicas, ditas *científicas*, distantes da irracional criatividade *artística*. Falar desta dicotomia é hoje obsoleto, pelo menos em termos absolutos.¹⁸⁰ Os campos activos do saber não são bloqueados por regras que se (re)presentam intransponíveis. Hoje sabe-se que a ciência se serve da imaginação e irracionalidade para o seu procedimento científico e que muitas das propostas artísticas procuram a sua legitimidade num procedimento racional. Por isso, o procedimento projectual, através da racionalidade da composição, pode ser paradoxal no sentido em que a composição gráfica executa uma prática (da forma ao objecto) que inventa um modo de fazer.

Desejavelmente, a ratoeira racional transforma-se em forma manipulada do projecto.

O exemplo é já clássico, como nos faz notar Quici:

"Os Mestres da Bauhaus subverteram a metodologia projectual procurando na investigação gráfica dos signos (grafia) a expressão determinante de uma nova linguagem. A criatividade é fruto de uma investigação que pressupõe regras capazes de suscitar a intuição, de tal modo que possam tornar-se fonte de operatividade projectual." (Quici, 2004: 74).

As experiências pedagógicas, do início do séc.XX europeu, e não só, criaram um vocabulário de formas geométricas constituintes de um alfabeto cuja gramática visual recuperou teorias que vinham sendo desenvolvidas desde o século anterior. Assim, Friedrich Fröbel (1782-1852) e Heinrich Pestalozzi (1746-1827) já postulavam as suas teorias anteriormente, dizendo que se deveria "desagregar a complexidade da natureza nas suas formas constituintes (...) para

¹⁸⁰ Por exemplo, estas diferenciações só em termos do pensamento abstracto – sistematização de pensamento – mantém a sua utilidade. Definir oposições, simplificar, encontrar semelhanças ou complexidades é operativamente uma acção no seio do pensamento móvel projectual.

identificar e “elementarizar” a geometria basilar do mundo visivo, ao ponto de ser assimilável por crianças.” (Quici, 2004: 76).

O que aqui é problematizado é, antes de mais, a questão visual. A questão colocada pela composição das formas depende da visibilidade através da percepção: apreensão e interpretação. Na sequência destes acontecimentos, para a *gestalt*, a percepção, através da forma assume importância superior. As questões formais ligadas à percepção passarão a ser um dado interno ao projecto. Referindo ainda a Bauhaus, a cultura do projecto através da liberdade criativa, passa pela consideração da linguagem visual a ela associada. A linguagem visiva da representação passa a estar no centro do problema da projectação. Perspectivando a história, poderemos dizer que nos casos mais radicais *a representação passa a ser o problema da projectação*. Deste ponto de vista, a ciência prática, proclamada pela Bauhaus e traduzida na funcionalidade do objecto, poderá ser interpretada como um problema de representação. Ou seja, «menos é mais» não quer dizer que ‘ser menos’ é ‘ser mais’, mas que uma menor representação visiva se tornará na maior possibilidade de ‘*ver aparecer*’ a existência na qual o objecto participa.

A questão da funcionalidade do objecto como resultado de uma *ciência prática*, deriva de intuição e cálculo que, por sua vez, pertence à *ciência em geral* que “deriva livremente do ímpeto não utilitário e extra-utilitário em relação ao saber.” (Kandinsky in Quici, 2004: 78). Neste caso, o objecto transcende-se a si mesmo no desejo “maior” de abarcar a ciência em geral; agora, a interpretação do paradigma «menos é mais» poderá querer dizer que à menor ciência prática, funcionalidade da intuição e do cálculo, corresponde a máxima ciência geral, função extra-utilitária. A condição para que assim aconteça está na consideração de que só através da funcionalidade é possível alcançar a condição extra-utilitária (estética, ética, etc). Esta deriva da primeira como resultado e não como presença do desejo.

Como considerado por Quici, para Jakov Chernykhov, um dos mentores do construtivismo soviético e, particularmente, um divulgador pedagógico da disciplina de arquitectura, “o requisito fundamental na educação arquitectónica é o “*mettere insieme*” a representação, a capacidade de pensar os elementos abstractos e «não-objectivos» como ensinamento (motivo) para as formas reais.” (Quici, 2004: 91). Para este autor, a metodologia de composição é interna à representação. O potencial criativo, incentivado pela imaginação, decorre do desenho. Para Chernykhov o primeiro fundamento é «imaginar e criar formas fictícias em desenhos visíveis». A criatividade está presente no desenho como composição: “a *composição* fruto da *fantasia*, forma da *invenção*, expressão da *criatividade*, exercitada por meio da *representação*.”¹⁸¹ O desenho, enquanto grafia, é reconhecido como «o instrumento de projectação dado pela natureza ao homem».

Por isso,

“com o auxílio dos meios basilares “abstractos” como ponto, linha, superfície, é possível exprimir não apenas tudo o que a pessoa percebe do exterior mas também (...) o sonho, a fantasia, tudo aquilo que até hoje nunca esteve presente e que apenas nasce na mente criativa do homem.” (Chernykhov in Quici, 2004: 91-92).

¹⁸¹ *Itálico*, no texto.

Trata-se pois da grafia como consideração primordial do exercício do desenho. O domínio das técnicas gráficas será o fundamento para a capacidade inventiva do projecto. O método de composição abstracto ou analítico, através dos seus elementos, será o estímulo principal para a criatividade. Consideração presente na afirmação: “a arte de criar e a formação gráfica estão estritamente ligadas.” (Chernykhov in Quici, 2004: 96).

Não é, pois, por acaso que o Construtivismo será um movimento onde a utilização (e utilidade) da perspectiva axonométrica será uma constante. Tal método de representação pressupõe um nível de abstracção grande na consideração da composição do objecto através da *assemblage* das suas formas. As operações gráficas construtivistas são assim representações com níveis de abstracção muito grande que derivam de composições baseadas em conceitos diversos tais como penetração, articulação, montagem, junção, colagem, cruzamento, etc.

Compôr é para o acto projectual uma referência incontornável. Quer no modo de compreensão histórico, quer através da sua análise formal. A questão pós-moderna que procurou ‘atirar’ a composição para as ‘margens’ da interpretação projectual, (por vezes, ‘negada’) não nos parece colocar a questão com a frontalidade que ela merece. Certamente que a composição no séc. XXI não poderá ser interpretada como foi proposta pela *École des Beaux-Arts de Paris*, no decorrer do séc. XIX, o que não quer dizer que a questão em si tenha desaparecido ou deixe de ser equacionada. No séc. XXI, a evocação dos processos compositivos será naturalmente outra o que não quererá dizer que o acto de compôr tenha que ser desconsiderado. Ou seja, o que era proposto por esta *École* como procedimentos de sequencialidade, balanço, discriminação, etc, afirmados como particular modo de sedução, foram ‘ultrapassados’ o que não significa que o princípio de sedução não se mantenha em jogo (mesmo quando aparentemente ele parece ser negado). Do ponto de vista evocativo, aquilo que as formas projectadas procuram representar não é sempre a tentativa de fazer com que o que é ‘comum’ e ‘ordinário’ pareçam ‘extraordinárias’ e ‘especiais’? Não procurará esta prática, adjectivada de romântica, trazer as formas para o seu lugar de origem, mostrá-las ‘grandiosas’ pelo lado comum e ordinário? Não será o projecto, sempre, inevitavelmente ‘romântico’ ao procurar a visão do que ainda não existe? Quer ele seja ‘sumptuosamente’ barroco ou ‘simplesmente’ lacónico? Não será esta a profecia do *Angelus Novus* da história de que fala W. Benjamin: o regresso da história no seio da catástrofe, nas circunstâncias fracturantes do gesto individual inscrito num tempo e lugar colectivo.

Peter Cook diz que “a profecia da forma arquitectónica é o tema central” da arquitectura.

“A criação da arquitetura depende de uma combinação de movimentos descritos com base em valores geralmente reconhecidos, mas também pode ser o resultado de movimentos muito menos descritivos que resultam das noções de equilíbrio, ordem, elegância, do confronto das peças e do aproveitamento das forças, os quais se somam à arte da composição.” (Cook, 2008: 92)

A composição que dá origem ao aparecimento da representação arquitectónica será, pois, o modo de realizar a profecia.

O que está em causa como ‘força motriz’ disciplinar (da arquitectura, no caso) é o desenho na sua proximidade com a composição. Poderemos dizer que é, de certo modo, surpreendente (pelo menos num primeiro momento) a atribuição deste valor ao desenho por parte de um autor que foi uma referência máxima da ruptura formal dos anos 60 e 70 e, consequentemente, uma

referência pós-moderna. Na verdade, os conceitos de composição, nas últimas décadas do séc. XX, foram discutidos e interpretados como uma espécie de 'boa-vontade' voluntariosa em relação ao academismo artístico. Como algo que faria parte de uma tradição ética, política e esteticamente conservadora quando não decadente. Parece-nos que tal interpretação não faz justiça à real dimensão do termo. Como ainda faz notar Peter Cook,

“olhando para fora da arquitectura para as áreas de música, literatura e teatro –, mas também para a psicologia e estratégia militar – podemos sentir um sistema geral, segundo o qual as forças de trabalho são sequenciadas, pesadas, balanceadas, entre si, sequenciadas em diversos momentos e, inevitavelmente, apresentadas de forma a que o resultado seja, simultaneamente, encantador, coercivo, dramático, intencionalmente surpreendente composto por sequências contrastantes.”
(Cook, 2008: 92)

Trata-se ainda, em última análise, da importância da composição no momento assertivo de realizar definitivamente o projecto.

A consideração de Peter Cook acerca do trabalho projectual desengana qualquer pretensão de ruptura abrupta com o que se considera composição arquitectónica. Assim, ainda que o processo compositivo possa e deva ser equacionado, a legitimidade da sua acção permanece. Será óbvia a alteração do processo compositivo do projecto, no entanto, mantêm-se, contudo, a acção de compor. Esta não pode ausentar-se já que é através da composição que o pensamento projectual se pode expressar.

“Existem determinadas fases no processo de projectação (*process of design*) em que as partes começam a ser entendidas, mas ainda numa série de justaposições desconfortáveis, exigindo uma visão distanciada para que as decisões sejam tomadas. Raramente se trata de um único passo, o processo da composição tem, por um lado, a frustração de não poder ser uma correcta "assemblage" dos elementos mas, por outro lado, introduz o prazer de criar condições que são mais do que apenas a soma das partes.” (Cook, 2008: 93)

Trata-se, assim, de uma expressão dinâmica do modo de entender o processo de composição. Impossível de determinar através de uma metodologia que define resultados, será antes um processo que ancorado na acção de compor considera a forma como uma 'especificidade' do fazer. O desenho é, neste caso, a 'especificidade' do projecto. É-o, simultaneamente, nos seus múltiplos modos processuais: analógico e digital. Deste ponto de vista, o operar digital valorizou exponencialmente (aparentemente de forma ilimitada) o aspecto compositivo do projecto. Em casos de investigação extrema, como podem ser considerados o de Frank Gehry ou Zahid Hadid, compôr é um valor que se aproxima do 'absoluto' na medida em que ele é motivo de desenvolvimento projectual em si mesmo. A composição aparentemente alheia de qualquer função que não a de puro prazer em si mesmo, torna-se 'força motriz' do projecto que nasce da adaptação a esse 'estado compositivo'. Desenhar passa a ser o motivo pelo qual o projecto existe e neste caso,

“O desenho pode convocar forças que foram mantidas à margem, pode celebrar o anti-heróico, pode distorcer de modo criativo, pode dividir e governar mas, acima de tudo, pode de repente

decidir reinventar totalmente - conhecendo as partes e dando-lhes novas funções recém-descobertas. Não é sempre melhor para os desenhos serem exactos: por vezes é melhor incluírem momentos de um sonho ou um desvio ao procedimento comum de descrever e de organizar.” (Cook, 2008: 95)

Como referido anteriormente, o desenho digital veio revelar (e devolver) à composição a sua directa influência sobre o projecto, aproximando o processo compositivo (projecto) do acto de compor (desenho), em certos casos tornando-se indistinto. “O acto compositivo e o processo compositivo são, neste caso, um modo análogo, pelo qual o computador é directamente encorajador da criação.” (...) O computador, “em vez de simples ajustes ou cortes em superfícies, ele escolhe a construção que “cresça” virtualmente diante dos nossos olhos.” (Cook, 2008:99). No início do séc. XX a axonometria praticada no seio projectual revelou-se um meio eficaz de composição projectual, encontrando no final do séc. XX a sua similaridade funcional no desenho digital. Quer a possibilidade de visualizar, quer a de compor, tornam-se esclarecedoras através destes meios. Mais fragmentada e veloz no desenho digital, mais abstracta e mais ‘sólida’ esteticamente na axonometria.

O desenho, ao compôr desmente categoricamente a retórica do desenho. Contrariando o que possa parecer (e hoje muitas vezes toma-se ‘o que parece’ pelo ‘ser algo’) o desenho ‘ao serviço’ da composição não procura ser prova de criatividade, pelo contrário, nasce da necessidade de esclarecimento projectual. A retórica do desenho, factor de sedução presumivelmente esclarecido que apela ao ‘*connaisseur*’ é, no entanto, incentivada e muitas vezes adulterada pelas instituições divulgadoras dessa linguagem. A ‘moda’ de apresentar desenhos de projecto em revistas, ou expô-los em galerias ou museus, satisfaz o desejo do observador de ser seduzido procurando nesses *objectos-desenho* o encontro pessoal com o momento criativo do autor fazendo da sua posse uma mais-valia acrescentada ao projecto.



Souto de Moura, *Metro do Porto, Estação da Trindade*

Nestes casos, o desenho instiga a linguagem do projecto através das formas híbridas da sua representação. Por exemplo, as relações de tempo e espaço são usadas como matéria projectual. Um dos aspectos mais importantes da afirmação do desenho no acto de projectar deriva da consciência que se tem de outros desenhos da história e da história do autor (imagens ‘arquivadas’, ‘memorizadas’ pelo autor). Isto não quer dizer que a apologia do desenho deva ser ‘contra’ o projecto. No caso da actividade projectual, cair na tentação de compôr imagens pelo único prazer da sua manipulação, poderá ser ‘perigoso’, uma ‘via sem saída’ deslocando o desenho para campos que não são os da projectação: “coagir um projecto arquitectónico ‘ao

quadro' comporta um certo cinismo. (...) No entanto, o uso do desenho na montagem do projecto é sem dúvida uma experiência maravilhosa.” (Cook, 2008: 110).

5.4.3 experimentação e investigação: estratégia

A investigação levada a cabo no projecto, quer ela se apoie num método intuitivo ou absolutamente racional, depende directamente dos meios/instrumentos com que é praticada. Os instrumentos e a linguagem gráfica, utilizados na representação, geram aspectos particulares do projecto relacionados com o seu progresso formal. No melhor dos casos, a representação do projecto (figurativa ou abstracta) revela aspectos que estariam subjacentes ao particular caso projectual e que sem o desenrolar do processo representativo não seria possível *mostrar*. No decorrer do projecto é, pois, possível operar escolhas gráficas segundo os critérios metodológicos do projecto, utilizando leis e regras da representação, matrizes configuradoras, mais ou menos clássicas, que caracterizam a investigação projectual que leva à descoberta da forma. É clara esta situação se olharmos para a história das formas projectuais.¹⁸²

“As modificações que surgiram na arquitectura ao longo do tempo aparecem muito frequentemente como o resultado de experimentações realizadas principalmente no campo bidimensional – por vezes, mesmo, em âmbitos artísticos complementares à arquitectura. Cada resultado alcançado torna-se o *input* de uma série de novas investigações, as quais optando sempre por aqueles mesmos instrumentos «configuradores» (usando uma terminologia cara à Gestalt) encontra na possibilidade heurística de leis geométricas e de variações gráficas, aparentemente abstractas, potentes meios geradores de formas e soluções espaciais concretas.” (Quici, 2004: 101)

Nesta condição o exemplo da perspectiva, ainda que sempre citado parece-nos oportuno. Recordemos a citação de Pierre Francastel (também ela recorrentemente citada) “a arquitectura do Renascimento antes de ser construída foi pintada” (citação de memória). Isto querará dizer que a perspectiva antes de ser um instrumento de representação tão caro à arquitectura fez desta o seu “objecto” de representação. Antes da perspectiva “incarnar” a revolução na representação da arquitectura, em Florença, no séc. XV, ela já existia muitas dezenas de anos antes nas representações pictóricas bidimensionais dos pintores dessa cidade nas ditas “*arquitecturas pintadas*”.

Portanto, as regras da perspectiva, a sua investigação e prática ao longo do tempo, não deveram ser interpretadas como forma exclusiva de controle projectual ou como condição de representação esclarecida. Considerar o estudo e utilização da perspectiva como simples instrumento de representação projectual, não só é limitador como incorrecto. Quici expõe a questão do seguinte modo,

“As razões que conduziram à pesquisa perspectica estão estreitamente ligadas à pesquisa arquitectónica conduzida no plano perceptivo, e a sua finalidade não é aquela sempre citada como pictórica e dos jogos tridimensionais de profundidade caros ao barroco, pelo contrário, é antes uma

¹⁸² Mais uma vez o exemplo da arquitectura é particularmente esclarecedor devido à sua importância na representação do poder através das disciplinas de projecto.

vontade de compôr, consciente dos valores que podem ser controlados através do desenho.”
(Quici, 2004: 101)

Assim, a perspectiva não é apenas um meio regulador e uniformizador quer da representação quer do seu objecto, mas antes “põe-se a um nível muito mais geral e estruturante, pois é capaz de gerar modos de ser (modos de ser “construído”, para além de “projectado”) do espaço.” (Sgrosso in Quici, 2004:101). Tal afirmação não deve ser interpretada como uma “nova” recensão critica a este método de representação. Pelo contrário, pode ser constatada a sua validação, por exemplo, no testemunho de Baldassare Orsini (1771) “a Perspectiva fornecerá (...) à Architectura as regras gerais, que devem ser as guias e a provisão do intellecto na invenção.” (Orsini, 1771 in Quici, 2004: 101).

Podemos, então, entender que os meios de representação usados condicionam a prática projectual; no entanto, tal pressuposto não pode ser considerado como uma condição de pesquisa metodologicamente programada. Desejavelmente a utilização dos meios coloca questões que por sua vez serão motivo de desenvolvimento projectual. O desenho traduzirá visualmente conflitos, tensões, perguntas, dúvidas, cuja resolução ou irresolução será proposta pelos meios gráficos. Na verdade, na história projectual sempre que a “velha” tradição dá lugar a um “novo” modo projectual, o que aparece como primeira evidência é o protagonismo do desenho como modo de expressão e comunicação do facto. Na realidade, o que se vê acontecer como mudança é dado a ver através do desenho.

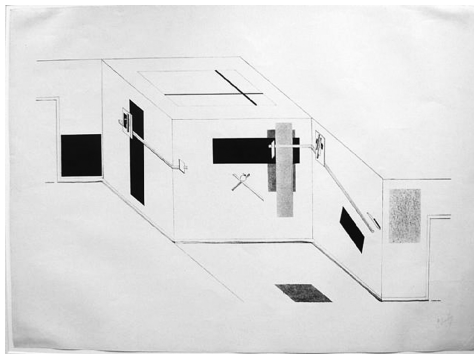
“No desenrolar da história da arquitectura o desenho foi sempre chamado (...), traduzindo em imagens as tensões que periodicamente puseram em crise os vínculos expressivos e comunicativos tradicionais – em termos de gramática e síntese de linguagem –, assim como os saltos inventivos se relacionam com novos instrumentos e novas aproximações à actividade criativa.” (Quici, 2004: 102)

O desenho proporciona, então, a *excepção* que corresponde ao salto qualitativo na história das imagens e particularmente das imagens de projecto. Neste caso, o objecto (de design) tornar-se-á excepcional na medida em que o seu desenho o é, ou seja, o desenho resulta excepcional porque *necessariamente* a sua utilidade formal (*techné*) foi modificada. Algo resultou transformado instrumentalmente, transformando-se conceptualmente. Neste processo os paradigmas abstractos ou figurativos da representação são interrogados e permanentemente ultrapassados. A cada interrogação intuitiva corresponderá um conhecimento experimental particular que proporcionará resoluções que se transformarão em novas interrogações. A pesquisa projectual orientada pelos meios de representação leva a que estes se constituam como modelo da representação através dos seus elementos (linguagem visual), resultando numa figuração em que os elementos conhecidos dão lugar à forma desconhecida. Na realização do projecto, o autor está na posse do saber instrumental (utilização dos instrumentos) e da linguagem visual (gramática visual articulada no âmbito dos instrumentos utilizados), embora desconheça a forma daí emergente. Segundo os princípios lógicos de Percy Bridgman (*La logica della fisica moderna*) poder-se-ão definir três modos de pesquisa através da experiência:
1. considerando apenas elementos já conhecidos \Rightarrow a explicação resulta muito simples \Leftrightarrow nada de novo, apenas dissolução da complexidade;

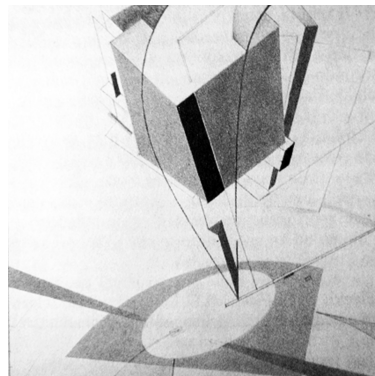
2. considerando a introdução de novos elementos \Rightarrow situação de “crise” \Leftrightarrow sem definição;
3. reformulando os elementos dentro de um esquema predefinido \Rightarrow procura explicar a experiência \Leftrightarrow reordenação, gestão da experiência.

Se é certo que esta sistematização poderá explicitar a experiência do desenho, não é menos verdade que, como refere o próprio Bridgman, “cada vez que a experiência nos conduz por novas ou pouco familiares regiões devemos sempre esperar por uma nova crise.” (Quici, 2004:104). Se isto é verdade, não será menos verdade que no campo projectual conduzido pelo desenho essas crises serão motivo, quase sempre relevante, para novas conquistas.

No caso das vanguardas do início do séc. XX, e particularmente, no caso do Construtivismo a pesquisa projectual, através dos meios de representação, foi particularmente presente radicalizando-se no facto de estes serem meios artísticos. Assim, por exemplo, no caso do *Proun* (“projecto para a afirmação do novo”), de El Lisitskij, a forma não devia derivar (adequar-se) da função, mas sim resultar de uma morfogénese projectual cujo princípio estaria na arte. Neste caso, o objecto não resultaria artístico através da função estética, mas derivaria da função própria da arte. O *Proun* é definido por El Lisitskij como «o lugar de passagem da pintura à arquitectura».



El Lisitskij *Proun V*, 1923



El Lisitskij, *Proun 5 A*, 1919

Este entendimento projectual dos anos vinte e trinta do séc. XX, específico do Construtivismo soviético, será consequente nos anos setenta e oitenta, em Londres, através da *Architectural Association* onde o domínio gráfico (através de slogans como «nós fazemos a batalha com os desenhos nos muros») foi assumido como método de exploração projectual em contraposição às atitudes técnico-funcionalistas dominantes.

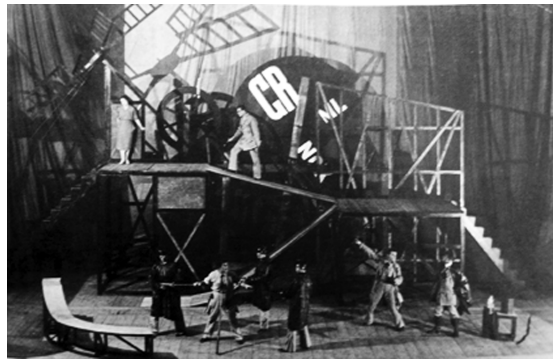


Architectural Association Quarterly, vol. 4, n°4, 1980

***Pons asinorum* (The Asses' Bridge).**

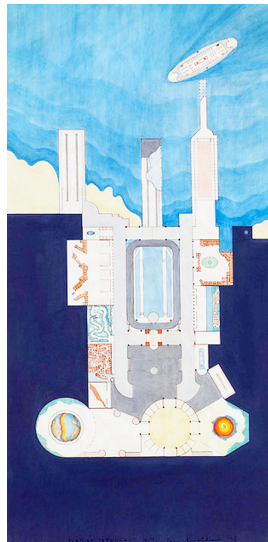
This is a 17th-century parody of the well-known medieval logical figure. Anonymous engraving bound into an MS held by the Warburg Institute. 17th-century.

Facsimile of Figure 20 (p. 46) in Michael Evans' "The Geometry of the Mind." *Architectural Association Quarterly* 12.4 (1980): 32–55



Liubov Popova, *Stage set for the Magnanimous Cuckold*. Meyerhold Theatre Moscow, 1922

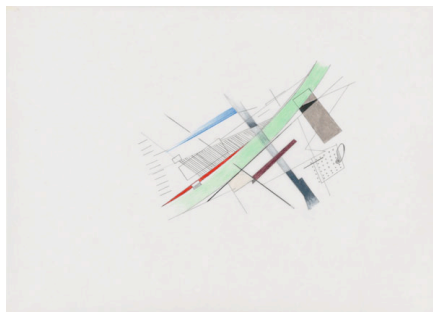
Podemos ainda referir dentro destes modelos conceptuais Rem Koolhaas e Zaha Hadid, o primeiro através da interrogação de inspiração Construtivista e Dada acerca da «cultura de congestão», o segundo acerca da similitude dos modelos gráficos históricos desse período, como Malevich e as interrogações acerca da casualidade projectada colocada através de composições que recorriam à «fragmentação e fluidez».



Koolhaas R., *Dreamland*, 1996



Max Ernest, *Katharina Ondulata*, 1920



Zahid Hadid, *Architectural drawing*, 1996



Malevitch, *Suprematism: Yellow&Black*, 1916-17

Na contemporaneidade poderemos ver exemplos em que a ligação entre espaço e *acontecimento* farão parte de um programa projectual que aproximará a ideia de função/acção e imagem, em muitos casos promovendo a promiscuidade entre as disciplinas de tradição projectual e artística. Os ditames de programas mecanicamente funcionalistas de relação directa entre forma e função, são ultrapassados por considerações em que a contaminação é um dado programático. Contaminações que não são apenas expostas através de campos de representação similares, como podem ser os que directamente se referem à imagem e projecto, mas também intercepções de campos diferenciados, como sejam as relações entre discurso crítico (verbal) e imagem. Hoje, é sem dúvida do processo desta dinâmica projectual que os “casos” acontecem, onde a presença da referência dadaísta e construtivista se torna uma evidência. Ainda no campo da intenção projectual poderemos referir a exploração através de algoritmos como proporcionadora da discussão exploratória do desenho. Assim, o desenho considerado, primordialmente, como um meio operativo ter-se-á tornado algo mais abrangente, podendo ser considerado como factor programático pensado agora como imagem. Por via da imagem entram para o projecto condicionantes tais, que antes estariam excluídas dele. Questões complexas que articulam factores temporais ou de “participação” (social, política, territorial, etc) entram hoje no programa projectual como sendo o grande desafio expressivo na representação do mesmo. Estas condicionantes que até agora eram “estranhas” à representação gráfica tradicional, colocar-se-ão como o grande desafio da representação através do projecto. Os meios bidimensionais ou mesmo a tridimensionalidade virtual do espaço digital não parece “suficiente” para a representação destas realidades. A nova “urgência” da representação passará também pelo desafio de representar e articular estas realidades.¹⁸³

¹⁸³ Sendo esta uma questão primordial para a questão da representação projectual actual, e que consideramos urgente debater, mas preferencialmente no domínio de uma experimentação teórico-prática que ultrapassa o âmbito deste trabalho não poderemos., no entanto, deixar de citar Bernard Tschumi na seguinte passagem “discutir, hoje, a ideia de programa não quer dizer, necessariamente, regressar às noções de função-forma, por causa e efeito das relações existentes entre programa e sujeito ou por algumas novas versões de utopias positivistas. Pelo contrario, ela abre um campo de pesquisa em que os espaços são, finalmente, confrontados com aquilo que acontece no seu interior (...). Juntar acontecimentos a uma autonoma sequência especial é uma forma de *motivação* no sentido considerado pelos Formalistas russos à motivação, isto é, quando afirmam que o “processo” e os seus mecanismos são a verdadeira essência da literature, e o “conteúdo” uma simples justificação à posteriori da forma”. B. Tschumi, *The Manhattan Transcription*, A.D. Academy Editions, London, 1994, p. 25-26.

“Em todo o caso, é próprio da pesquisa contemporânea a tentativa de usar o desenho para representar e consequentemente controlar as componentes incorpóreas, a dimensão programática de um uso mais do que de uma forma. Neste caso, a heurística do desenho manifesta-se mais como prática de «exploração» do que ideia, ainda que o fim seja sempre o de individuar o caminho que faz com que o meio gráfico se torne num modelo cognitivo privilegiado, capaz de tornar concreto até o informal ou mesmo qualquer componente de uma realidade cada vez mais complexa como a contemporânea, na qual a variedade de «formas» faz cada vez mais referência aos signos ou a geometrias geradoras originadas em diferentes níveis de abstracção (física, gráfica, conceptual).” (Quici, 2004:119-120)

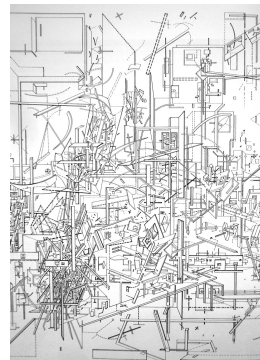
Estes novos pressupostos da prática da representação do projecto implicam pesquisas intuitivas que se concretizam através da grafia. Para Daniel Libeskind, o desenho é “mais do que a sombra de um objecto, mais do que um amontoado de linhas, mais do que uma resignação à inércia convencional.” (Libeskind in Quici, 2004:119-120). Para este autor, interessado na relação entre a intuição e o traçado de estruturas geométricas que se manifestam numa condição pré-objectiva, é conferido ao desenho um uso instrumental que o autor define do seguinte modo,

“O acto de criação segundo o procedimento da imaginação, aqui como noutro lugar qualquer, coincide com a criação da realidade objectiva. O desenho não é mera invenção, a sua eficácia não está na seu ilimitado potencial de liberdade. Ele é um estágio da experiência no qual o “outro” é revelado através de mecanismos que provocam e suportam resultados objectivos assim como suportam o desenhador.” (Libeskind in Quici, 2004:120).

O que é proposto por Libeskind é a acepção “completa” do desenho dentro do âmbito projectual. Libeskind não restringe o desenho a mero instrumento nem faz dele a expressão de um qualquer culto individual. O desenho é considerado como a possibilidade que transcende o projecto pela revelação do “outro” no objecto da projectação. Neste caso, o desenho será (pelo menos sê-lo-á desejavelmente) um campo mais vasto do que o projecto. A experiência do desenho ao concretizar-se, objectiva-se, *fixa-se* numa determinada realidade e assim dá corpo ao objecto projectado, imprimindo a *marca do desenho* que não é senão a *marca da história* que o projecto testemunha.



D. Libeskind, *Denver Art Museum*, watercolor sketch



Libeskind, *Little Universe*, 1979,
ink on paper

Outro exemplo marcante de pesquisa projectual através da representação, será o de Peter Eisenman cujo processo é reconhecido como *scaling*. *Scaling* é o modelo criado para individuar

as “marcas” geradoras através das quais a ideia projectual toma forma. Os signos gráficos bidimensionais são evocados, representados e combinados em mapas e diagramas que servirão de motivo e pesquisa projectual. O emergir do signo, multiplicado diversamente por movimentos de rotação, inversão, sobreposição, decomposição, afastamento, aproximação, mudanças de escala, etc, servirão de instrumento de análise e génese da ideia implicada no sua constante metamorfose. Segundo o próprio esclarecimento do autor, o *scaling* implica o uso de três conceitos destabilizadores: 1. “descontinuidade” que diz respeito à presença ; 2. “interacção” que diz respeito à origem e 3. “auto-semelhança” que diz respeito ao objecto estético. Estes três aspectos relacionam-se com o discurso projectual (da arquitectura) segundo: 1. “lugar”, 2. “programa” e 3. “representação”¹⁸⁴.

caracterização	relacionamento	discurso
descontinuidade	presença	lugar
interacção	origem	programa
auto-semelhança	objecto estético	representação

Através da movimentação dos signos os diagramas são assumidos como instrumentos de representação privilegiados. Eles organizam a representação e movimentam-na segundo uma variação programática dos parâmetros introduzidos. Para Peter Eisenman os diagramas não são mecanismos de controle projectual passivos, como tradicionalmente vinham sendo utilizados, mas sim mecanismos de controle *activo*, de revisão permanente, do processo de criação da forma. Estes não organizam apenas os dados programáticos mas elaboram transformações presentes no tempo da representação.



Eisenman Peter, *House VI*, Cornwall, Connecticut, 1972

Como é referido por Van Den Boom (em Quici), “os conteúdos de qualquer representação são exaustivamente fundados na respectiva técnica. A idade da imaginação è, hoje, definitivamente substituída pela idade da representação.” (Van Den Boom in Quici, 2004: 125-126). Estes diagramas são ainda de dois tipos: 1. *internos* - relacionados com os processos de modificação formal e que dizem respeito às características da representação e 2. *externos* - relacionados com

¹⁸⁴ Peter Eisenman, *Moving arrows, Eros and other Errors: Romeo and Juliet*, Venezia, 1985.

a implicação sucessiva de formas e que dizem respeito aos modos de representação que deixam de ser informados apenas visualmente para poderem ser textuais ou outros.

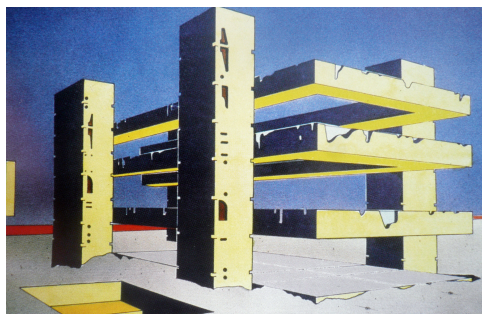
Neste caso, a acção interpretativa da representação sobrepõe-se à acção imaginativa. O autor interpreta e escolhe “reconhecendo” as formas “úteis” ao projecto. O efeito cumulativo de elementos e a sua respectiva síntese deixa de ser útil ao projecto, passando este a processar-se através de falhas, descontinuidades, lacunas. Teorias filosóficas várias, de Derrida a Deleuze passando por Foucault ou Badiou ou psicanalíticas como Lacan, passam a informar o projecto de maneira mais ou menos explícita. A acepção da incerteza como condução da experiência, a imprecisão dos resultados, a importância do intervalo na existência entre causa e efeito são agora lugares que pertencem à representação através da visibilidade das suas imagens. Estas aspiram à representação do que é possivelmente desconexo, incoerente e heterogéneo através da “ligação” entre forma e contexto. O desenho, enquanto possibilidade *de-se-fazer* imagem, aspira à sua concretização no corpo da representação e fá-lo na estreita medida do desejo de concretizar a sua dissolução no objecto projectado. Em última análise, trata-se sempre de uma *nova visão* ou da deslocação do *ponto de vista*. Seguindo as palavras de El Lisitskij,

“ a ordem geocêntrica de Ptolomeo foi substituída por aquela eliocêntrica de Copérnico. O rígido espaço euclideano foi destruído por Lobachevskij, Gauss, Riemann. Os impressionistas, pela primeira vez, começaram a fazer desaparecer o espaço perspéctico que tinham herdado. Mais eficaz foi ainda o procedimento dos cubistas (...). Os futuristas italianos (...) retiraram do olho o vértice da pirâmide óptica. Não queriam estar na frente do objecto, mas nele (...).O Suprematismo deslocou o vértice da pirâmide óptica finita, da perspectiva para o infinito (...), limpou da superfície a ilusão do espaço plano bidimensional e do espaço prespéctico tridimensional e criou a última ilusão do espaço “irracional”, infinitamente extenso em profundidade e em frente.” (Libeskind in Quici, 2004: 144)

Daí para cá poder-se-ia acrescentar os casos consolidados da exposição de El Lisitskij, por exemplo. A pós-modernidade, por via de conexões transversais da representação procura estabelecer a visibilidade das “coisas” através dos objectos da projectação. Actualmente, o projecto deriva de uma representação fortemente influenciada pelo ambiente digital. Em processos como o de Mark Goulthorpe não se trata da possibilidade de projectar uma determinada forma (objecto) mas sim da sua escolha. Com base em múltiplos resultados tratar-se-á da escolha de uma possibilidade. M. Goulthorpe dirá que este acontecer “assinala a passagem de um paradigma de projecto (intencional ou intuitivo) a um de amostragem geométrica aberta (um processo preciso tanto quanto indeterminado).” (Goulthorpe in Quici, 2004:152). O desenhador-projectista deixa de ser uma criatura que servindo-se da imaginação representa o objecto com o fim da sua realização/construção, mas passa a ser aquele que solicita e acolhe as imagens que servem de referente ao objecto representado nelas. O objecto (artefacto de design, por exemplo) passa a ser a representação do projecto e, este, o objecto da representação enquanto imagem representada (do design ou da arquitectura). Até que ponto este é um processo controlável ou desregrado, produtivo ou falido? Esta é a questão que poderá caber ao desenho enquanto agente que opera sobre e na condição da visibilidade. Ainda assim, executando acções/operações visíveis com o fim da sua verificação.

A ideia do desenho, enquanto linguagem simbólica, ao constituir-se como a estratégia do projecto, resulta da sua consideração como experiência inteligível capaz de interpretar as partes. Neste caso poderemos dizer que desenhar o projecto é mapear intenções que produzem experiências que se podem equilibrar de forma inteligível. A reconfiguração necessária ao acto de projectar deriva da estratégia que o desenho representa. Atingindo 'limites' que poderão parecer pouco convencionais, a estratégia do projecto pode realizar-se através de condições menos convencionais mas, ainda assim, eficazmente representadas (por exemplo, através da ironia ou do humor como conquistas do moderno). O desenho pode ser a estratégia de desbloqueamento de uma seriedade construtiva demasiado 'pesada', aliviando-a de 'forças de bloqueio' enquanto constrangimentos infrutíferos. Poderá ser, de um ponto de vista mais gratificante, uma estratégia de prazer que usa o projecto como 'motivo' para agir. Ao nível da comunicação o desenho teve sempre (e tem hoje como nunca teve antes) um papel preponderante no projecto. O desenho foi sempre um factor de sedução para a comunicação do projecto. Dependendo naturalmente da cultura visual dos intervenientes, o desenho quase sempre está ligado a uma possibilidade realista de representação. Não é por acaso que as maquetes, enquanto imagens, foram e são tão divulgadas na apresentação projectual. A sua proximidade com a realidade representada através da tridimensionalidade, mas também a invocação tátil, por exemplo, são factores de sedução que estiveram sempre presentes na representação projectual. Hoje, a representação 3D procura ser o produto mais acabado desse efeito. A apresentação do objecto projectado através do meio digital, longe de evocar a proximidade do objecto leva o observador a 'experimentar' realidades absolutamente díspares que se 'confundem' com o objecto. O observador seduzido 'acredita' (quer acreditar) nessas imagens procurando a correspondência entre elas e o artefacto representado. Estamos pois no domínio da 'expansão' comunicativa que privilegia o 'efeito' da emoção em detrimento da representação.¹⁸⁵

Contrariando este efeito, o desenho "tem o sentido da declaração visual de uma ideia. É um desenho no sentido em que a forma sólida de um objecto é sugerida e codificada." (Cook, 2008: 84). Como estratégia, marca uma trajectória que leva à experiência sensível do projecto através das formas da representação. Trata-se, assim, de capturar a realidade onde "presumivelmente a qualidade de uma imagem deriva não da sua espontaneidade mas da capacidade de a representar capturada." (Cook, 2008: 91).



Peter Cook, *Hulk*, Real City Preproject, Frankfurt/offenbach, tinta e aguarela, 1987

¹⁸⁵ Não será por acaso que a emoção é hoje tão fortemente evocada e consequentemente manipulada. Vejamos os meios de comunicação de massas como a televisão, por exemplo, onde claramente a exploração da comunicação se faz por via da emoção em desfavor da representação.

Trata-se, pois, mais de um ‘chamamento’ para dentro da experiência do projecto do que da manipulação do efeito dessa experiência. Privilegia-se mais o domínio do corpo em comunhão do que a diferenciação emocional por via da aparência da imagem.

5.4.4 pré-existências e redesenho no projecto

O desenho enquanto representação crítica do existente tem uma acção interpretativa que influencia a criatividade e a concepção produtiva do objecto. Neste sentido, a diferenciação para a qual Quici chama a atenção entre *desenho de pré-existências* e *levantamento* é oportuna, já que o primeiro intervém criticamente através do estudo e análise do objecto (análise conservativa e documental, por exemplo), enquanto que no segundo caso está em causa a análise exaustiva do objecto (quantitativa e qualitativa). No primeiro caso, a ‘*medida*’ estabelece uma relação crítica com o objecto e a sua *circunstância* através do corpo de quem mede, o segundo caso refere a pretensa objectividade, ordenada e exacta, da ‘*medida*’. No primeiro caso é determinante o sujeito na sua relação com o objecto, no segundo é primordial a objectividade “científica” da operatividade do sujeito.

Tratando-se da actividade projectual, o *redesenho* do objecto estará directamente ligado ao registo gráfico do operador-projectista. Ou seja, as aquisições métricas (e outras) de pré-existências não são valores ‘excluídos’ no acto da projectação mas, pelo contrário, condição de ‘inclusão’, já que num primeiro momento informam o projecto através do registo gráfico. Neste âmbito o desenho de pré-existências (reais ou ficcionadas) informa formalmente o objecto que se quer desenhar confrontando-o criticamente com as *semelhanças* e *dissemelhanças* que o precederam. O acto de projectar sairá valorizado criticamente na forma e conteúdo do objecto. O que o redesenho faz será a recriação do objecto: 1. através da forma – medindo, apropriando-se metricamente do(s) objecto(s) pré-existente(s); 2. através do conteúdo – analisando/estudando as circunstâncias e ambientes da sua existência. O que daqui resulta é uma acção criativa que se apropria de pré-existências como motivo para o aparecimento do novo. A acção aqui descrita interpreta criticamente o objecto e as suas representações.

Nestas circunstâncias, o objecto pensado e realizado a partir de pré-existências será de todos o mais “comprometido” com a actividade projectual. Na realidade, quando se desenha (se regista graficamente) qualquer pré-existência, estar-se-á já a projectar o pensamento acerca dela mesma. E, se considerarmos, genericamente, esta circunstância, poderemos dizer que qualquer desenho (registo visual) persegue um modelo, interno ou externo, através do qual a marca visual aparece. Ou seja, desenhar é percorrer um caminho através do acto de conhecer, em que o sujeito desenhador procura o significado do existente na marca inscrita. Da pré-existência transformada em modelo, ocorrerá “a elaboração gráfica que deriva do processo singular que começa a sofrer e a produzir modificações já não por acção do seu autor mas por acção de quem, em contacto com o objecto, o estuda, o copia interpretando-o e faz dele objecto de uma posterior imagem.” (Rubertis, 1998: 159).

Para quem desenha, (do mesmo modo para quem desenha no âmbito do projecto) imitar o modelo não é certamente copiá-lo acriticamente. Do ponto de vista de quem o pratica, o desenha existe porque existe algo que não podemos conhecer e que não se inscreve na relação entre o

sujeito e o objecto. Desenhamos na esperança de poder reconhecer o que até aí se encontra por revelar.

“Aquilo mesmo que nunca podemos conhecer – aquilo que não é da ordem da relação entre um sujeito e um objecto –, cabe à imagem fazer reconhecer, dar a ver como se o conhecêssemos desde sempre. Um reconhecimento, portanto, que não é a repetição de um primeiro conhecimento mas a partilha de um desconhecido. Tal é um dos sinais paradoxais que nos assombra: eu já conhecia isto, eu sempre o conheci, dizemos então, sabendo que foi objectivamente (subjectivamente) impossível conhecê-lo.” (Maia, 2009: 143).¹⁸⁶

Na língua inglesa as palavras *imitations* e *imitatings* esclarecem oportunamente a diferença. *Imitating* eleva a imitação a um consciente nível interpretativo e potencialmente criativo. *Imitatings* “não são modos de reprodução de algo real, mas antes processos imitativos que podem prescindir completamente da realidade ou da irrealidade do que é imitado.” (Plebe in Quici, 2004:161). *Imitatings* refere o processo e valoriza a acção. O que está em causa é o fazer que usa a imitação como meio, enquanto que *imitations* é tão-só e apenas o resultado da acção proposto como um fim. O desenho das pré-existências valoriza a acção produtiva de desenhar. Os signos gráficos registam o existente e simultaneamente conduzem à sua decifração. Para além da compreensão visual do modelo, o desenho feito a partir da “imitação” expõe percepções para além do visível.¹⁸⁷

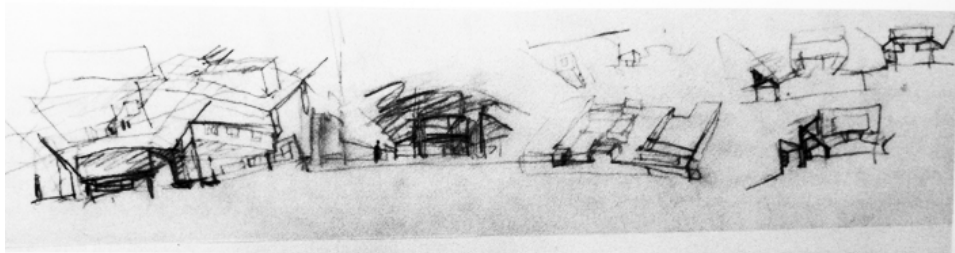
“O desenho do existente não deve necessariamente responder a uma «justificação» objectiva, melhor, deve ser portador de uma intenção produtiva na qual nada do que é documentado se manifesta como uma presença passiva, mas, cada forma, cada dado construtivo, é chamado a transformar-se em matéria da ideia.” (Quici, 2004: 163)

Está pois implicado nesta tipologia de desenho um forte pendor da observação. Um olhar implicado na acção de ver o mundo nas suas múltiplas relações. Os exemplos serão naturalmente muito extensos e variados segundo os modos e as interpretações, das mais clássicas, do Modernismo e seus seguidores, às mais contemporâneas pós-moderna ou outras.

¹⁸⁶ Na interpretação de T. Maia, segundo Aristóteles, o «sujeito» será a substância primeira que subjaz a todas as outras enquanto as substâncias segundas são consubstanciadas no *género* e na *espécie*. As primeiras tratam de “o” homem, as segundas de “um certo” homem (já que em grego não existe o artigo indefinido ele recorre à expressão *um certo* para diferenciar *um* homem de *o* homem). O que pode ser dito de *uma* coisa é o que pode ser dito do género ou da espécie à qual pertence a coisa. Mas o que pode ser dito *desta* coisa é o que coloca o dizer no limite da linguagem. No tratado aristotélico trata-se da passagem do nome comum (possibilidade de nomear) para o pronome demonstrativo (necessidade de indicar) = *mostrar*. Neste limita a substância primeira não significa *ser qual* mas *ser isto*. “Uma coisa, preferiria então dizer, deixa de *significar* (de querer dizer outra coisa) para simplesmente *indicar* «um certo isto» que ela mesma é – ou para simplesmente se mostrar.” (Maia, 2009: 177). O desenho será para o design a substância primeira como um *ser isto* que subjaz ao projecto indicando, mostrando a nomeação final que é o objecto do projecto.

¹⁸⁷ “O signo (gráfico) procura manter com o objecto uma relação de semelhança e alusão, como marca, sintoma e presságio daquilo que no desenho não pode ser referido mas que ainda assim se quer que esteja presente na imaginação da cidade e do território existente.” B. Secchi, ‘Progetto di suolo’, in *Casabella*, 520-21, 1986, p.19.

A observação é, naturalmente, crítica e conflituosa expressando-se, muitas vezes, mais pela intenção individual do que por regras construtivas. Por exemplo, os esquissos de Álvaro Siza, como aponta Frampton, “aparecem frequentemente como um campo de batalha, segundo o qual os vários níveis da realidade topográfica mostram a própria natureza conflituosa” e onde as representações da perspectiva “são o registo de um carácter expressivo intencional, mais do que qualquer tipo de projecção precisa.”¹⁸⁸



Álvaro Siza Vieira, *Escola infantil*, Penafiel, Portugal, 1984

Ou seja, as sínteses interpretativas não são suficientes para a compreensão global do problema projectual. Na contemporaneidade, a compreensão não poderá ser deduzida de metodologias de análise cujos referentes esclarecem, objectivamente, o problema. As identidades dos lugares e dos objectos são suficientemente complexas, sobrepostas, cruzadas, etc, para porém em causa os dados explicativos e justificativos. O juízo de valor é, sobretudo, operativo aceitando a conflitualidade individual como construção que deriva da causalidade. O desenho terá um carácter interpretativo individual referido a uma circunstância de lugar e tempo. O autor-projectista procura interpretar e resolver o enigma formal interpretando os signos gráficos que resultam da sua experiência projectual. A simples análise dos dados, a proximidade como as pré-existências ou o carácter volitivo da imaginação, não são suficientes para a factualidade da projectação. Será necessário *proceder ao acto (fazer)*, dar início a uma acção que procede da observação, se realiza na compreensão interpretativa e se manifesta como re-presentação do acto criativo. A forma resulta de um fazer cujo conteúdo é funcionalmente estético por via de um corpo que evoca e convoca o signo. O desenho é ainda a experiência em que o sentido matérico do signo se transforma na marca de um tempo-lugar concreto através do gesto do desenhador. A totalidade da informação, interna e externa, tece *mapas* de estratégia táctica ou, simplesmente intuitiva, cuja reprodução e re-elaboração reordena novas realizações formais. Novas necessidades de reorganização formal procuram novos signos e a experiência destes reelaboram novas marcas inscritas em objectos-territórios que se alteram. O paradigma técnico representa a nova realidade na intensa repetição dos tempos. Ou seja, a investigação que se torna descoberta ao longo do tempo do desenho repete-se na marca deixada pela reinvenção do signo gráfico.

¹⁸⁸ K. Frampton, 'Il disegno veloce. Le annotazioni di Alvaro Siza', in *Lotus*, 68, 1991, p.73.

Capítulo 6

6 Expressão poética: mediação através da autoria

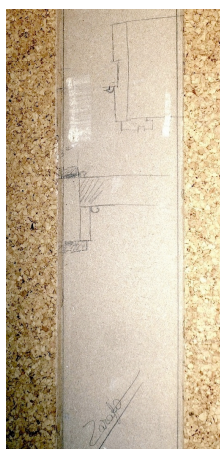
“Através de todas as suas formas, estados ou *avatars*, o desenho exprime a mesma procura e o mesmo desejo, ele obedece a um mesmo princípio: produzir, sobre um suporte, uma configuração – seja ela referencial, mimética ou outra.” (Arasse Daniel in *Annali 2005/1*, 2005: 13).

Tratando-se de corpos variáveis, tal princípio é a marca formalmente distinta de uma presença seja ela individual ou colectiva. Por exemplo, o desenho de um pintor será diferente do desenho de um engenheiro que, por sua vez, será diferente do de um arquitecto. No entanto, ela é invariável enquanto *senal*, como signo que assinala uma presença. Neste caso, o desenho que se produz lançando uma pedra na água poderá ser emblemático da presença invariável do desenho cuja conformação é sempre diferenciada. Os mesmos círculos que invariavelmente se desenham concêntricos são os mesmos que nos permitem sonhar infinitamente. O sonho que nunca se repete é afinal sempre o mesmo sonho. A ‘brincadeira’ solitária da criança contemplativa não é mais do que a sua deslocação por lugares e tempos de muitos mundos da sua pequena mas infundável memória.

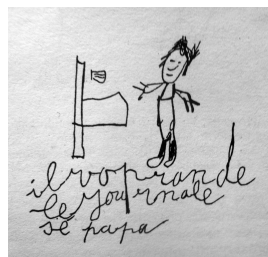
“Contra a intelectualização à qual, por vezes, parece querer ser reduzido, o desenho produz uma configuração ritmada do real que nasce do próprio ritmo do corpo” (Arasse Daniel in *Annali 2005/1*, 2005:13). Tal condição é revelada na beleza do desenho das crianças, na produção de indivíduos com sintoma de ‘anormalidade’ (por exemplo, autores de Arte Bruta), ou na expressividade incisiva de muitos artesãos ou operadores de ofícios manuais.



Jeannot, *Sem título*, 1971, 475x180 e 336x162cm



desenho de ofício, 2012



Jean, L., *Desenho infantil*, colecção Luquet



Émile J. Hodinos, *Paixão escrava*, 29x10cm, 1876-96; *Busto moldado* 16,2x10,5cm, *Figura com panos*, 20,8x15,8cm



Desenhos de Onfim, Novgorod, 1230

A condição inultrapassável do corpo imprime ao desenho o fascínio da presença. Sobre cada suporte a conformação que foi desenhada sobrepõe-se à forma do desenho. Uma espécie de “forma viva onde palpita a formação sobre a forma.” (Arasse Daniel in *Annali* 2005/I, 2005: 14). Esta presença do corpo no desenho de projecto, forçosamente desprezada pelo fascínio da intelectualidade detentora do poder, permaneceu ao longo do tempo residualmente expressa nas obras. Incorporada e afirmada, mais ou menos, segundo épocas e lugares.

A expressão da memória, o encontro e desencontro com as marcas individualizadas do autor serão, certamente, o que mais próximo está da compreensão identitária do desenho. Activar a memória de um desenho não é o mesmo que activar a memória de um projecto. O primeiro caso convoca um verbo que acciona um modo activo de se exprimir. A actividade de uma ‘mão que pensa’ e ‘mede’ a sua própria subjectividade: um movimento na intimidade de um contacto qualquer, eleito ou acolhido, oportuno ou incomodo, vagaroso, rápido, amigável ou amargo, liso ou áspero, pacífico ou atormentado. No segundo caso, activar a memória de um projecto, entendida como contributo para o desenvolvimento processual, deriva da teoria e da prática como resultado imediato de uma cadeia de raciocínios. Cadeia essa controlada por parâmetros de eficácia no confronto com a diferenciação disciplinar dentro do campo projectual à qual pertencem.

Já nos frontespícios dos tratados renascentistas de desenho, de Palladio ou Vignola, a diferenciação entre teoria e prática é representada por figuras femininas segurando ambas instrumentos de desenho. No caso de Palladio trata-se da conjugação entre teoria e prática, onde a teoria tem nas mãos uma régua e esquadro e a prática uma escala e um compasso. No caso de Vignola, o desenho é pensado pela medição de um dispositivo técnico e é executado a lápis sobre um cartão. Desde logo, uma atribuição funcional não equitativa de uma prática representada como desenho.



Palladio, Andrea, *Quattro libri dell' Architettura*, 1642



Vignola, *Le due regole della prospettiva pratica*, 1583

Em ambas as representações poderemos pensar no desenho como o desejo de *ver claro*, expresso como juízo ético que na nossa análise será uma presença tanto da arte quanto do design. A diferença entre a ‘coerência’ do projecto (design) e a ‘clareza’ da arte resulta da acção

processual de cada uma das disciplinas, já que para o design, o encontro com o objecto é mediado pela representação (e só posteriormente consumado na construção), e para a arte ele é apresentado (construído) como resultado do processo de representação. Deste modo, enquanto o designer se quer um acurado observador da natureza com consciência transformadora do mundo (do natural em artificial) – ainda que aceite as perturbações da ‘clareza’ ou que não persiga incondicionalmente a ‘coerência’ – o artista é ‘cego’ ao provar a transformação do mundo na condição de existir nele inscrito. Para a arte o que é apresentado é resultado do hiato entre o pensamento e a imagem, enquanto que para o design o que é representado (simbolicamente no objecto) resulta do hiato entre ideia e imagem. Por isso, o artista é cego quanto à visão do mundo – revelada no pensamento –, e o designer é atento observador do mundo pela visão construtiva da ideia. O significado da actividade artística advém a posteriori. A surpresa do acontecimento da arte é sustentado pela ‘cegueira’ do autor. Contrariamente, o designer ao ‘ver claro’ propicia a transformação da ideia em imagem pela qual acontece a acção de projectar. Por isso, o processo do desenho do objecto/artefacto de design é inicialmente ‘carregado’, denso, comportando uma carga extensa num processo que é de ‘limpeza’, de apuramento, da exclusão que laconicamente se transforma no seu fim. Na arte, a possibilidade de concretização através do objecto é a da ‘aparição’, tornando o mundo mais ‘completo’. Na ‘aparição’ da arte o ‘cego’, enquanto ser vidente do mundo, expõe a impossibilidade da transformação da arte em realidade útil; no design, a visão clara do autor torna o mundo (no melhor dos casos) uma realidade aprazível.

6.1 da ética à política do desenho

O conceito de imagem como resultado de uma visibilidade própria (visão do autor) associada a uma estratégia ética e política, posiciona a representação do projecto (design ou outro). Ou seja, usa a visão disciplinarmente crítica do autor para a construção da realidade projectada. Peter Cook diz, radicalmente, que “a intenção final [da representação da arquitectura] é a questão crítica.” (Cook, 2008: 77).

A imagem como reflexo da imaginação, seja ela qual for, (re)presenta o projecto. O objecto que resulta da representação projectual não tem que ser necessariamente construído, como o prova tanta da arquitectura projectada na história do Ocidente. Na verdade, quanto mais próximo o objecto está da imagem, mais ‘poderosa’ esta se torna no acto da projectação e mais o artefacto se traduz em imagem e com ela se (con)funde. Neste sentido, os anos 70 e 80 foram férteis proporcionando o ambiente crítico que gerou toda uma criatividade projectual ‘no papel’ que em muitos casos se opunha à construção (caso Archigram e outros). Situação esta corroborada institucionalmente pelo aparecimento de espaços de visibilidade crítica destas ‘novas’ formas de conceber o projecto. Posteriormente, já nos anos 90, a importância destas imagens seriam legitimadas quando se deu a construção dos projectos aos quais elas correspondiam. Essas imagens que num primeiro momento alargaram criticamente o campo disciplinar ao qual pertenciam, passaram a ter uma extensão objectiva na realidade factual da construção. Aquilo que passou por ser mera imagem, apenas desenho, viria a comprovar a realidade disciplinar sobre a qual reflectia. No entanto, não podemos deixar de referir o grau de perversidade deste acontecimento: da mesma forma que estes desenhos/imagens estavam a contribuir para alargar

o campo crítico da disciplina e consequentemente a sua afirmação e valorização, também elas começaram a 'autonomizaram-se' ao ponto de valerem por si como objecto. Hoje, o valor real de um desenho de projecto pode ser ímpar. Quer seja do ponto de vista simbólico quer seja quanto ao seu valor económico. A 'imagem pela imagem', ou seja, o desenho referido a si mesmo, instaura o sublime dentro do campo projectual. O desenho passa a sublimar o projecto como valor de origem e verdade. Embora não sendo esta a condição de designio ou desejo do desenho de projecto na contemporaneidade, o significado simbólico destes desenhos 'compete' no terreno artístico. As imagens de projecto deixaram de traduzir, apenas, o significado visual de uma ideia. Assim como deixaram de ser, apenas, a sugestão ou codificação de um objecto ou interface, para passarem a significar valores que são os da imagem em si. A 'utilidade' do desenho já não é apenas construída sobre a possibilidade de manipulação da forma representada, mas do próprio desenho e das suas imagens. Neste caso, a planificação da representação como acto subjacente ao projecto é necessariamente re-interpretada em novas modalidades de tempo e espaço. Nem o espaço da representação projectual é o mesmo, a sequência e dimensão do espaço é alargado e complementar (nem o tempo é o mesmo) cujo consenso e representação não é linear. A anterior estratégia que produzia diferentes modos de representação referidos a níveis de planificação ancorados na ideia inicial (mantidos de uma maneira mais ou menos 'sólida'), é hoje diversamente equacionada. Hoje, quer os modos de representação, quer a estratégia de planificação projectual não são lineares: podem acontecer simultaneamente ou estar ausentes segundo aquilo que poderá ser caracterizado como a *referência processual* do autor. Por exemplo, o acto de registar a ideia no esquisso, passando depois à discriminação, refinamento e definição da intenção para, finalmente, se chegar à codificação das partes no desenho de execução, actualmente, não corresponde à prática projectual. Hoje, os avanços e recuos dos 'momentos' do projecto, a sua definição e o seu tempo, são uma prática alternante. Para isto contribuiu, certamente, o aparecimento das novas tecnologias como ferramentas do projecto, sobretudo no modo de o informar e comunicar. O desenho representa descodificando a realidade. O desenho de projecto serve como meio para 'filtrar' a realidade. "No caso da representação arquitectónica,¹⁸⁹ a eficácia do resultado deve traduzir uma «realidade» filtrada, sintética, certamente temática e segundo certos aspectos facciosos." (Lanfranchi, 2008: 50). O desenho é, segundo o ponto de vista do sujeito, uma escolha particular, subjectivada individualmente e representada colectivamente. "A imagem desenhada dever representar uma condição espacial não passivamente emulada mas sim controlada, racionalizada, ou seja subjectivada." (Lanfranchi, 2008: 50). O desenho é eticamente a expressão política do individual, a parcialidade da universalidade humana. Pretender que o desenho, enquanto acção do pensamento, seja facto apolítico (ou sobre-político) é manobra de simulacro da imagem. Como refere Lanfranchi, esta parcialidade deverá ser entendida na sua duplicidade, ou seja, "«Parcialidade» que deve ser considerada em sentido ambivalente significando, quer seja, o limite extensivo quantitativo e qualitativo do representado em relação à realidade, quer seja como procedimento «da parte», não neutral, faccioso, e como tal, também selectiva." (Lanfranchi, 2008:51). As escolhas selectivas que o desenhador faz no acto da representação – quer seja, adoptando ou eliminando elementos da realidade ou do modelo da representação, quer seja seleccionando os meios técnicos com os quais opera, estão desde

¹⁸⁹Evocada, por nós como exemplo de representação projectual.

logo, implicadas na *outra* selecção parcial que é a expressão da sua acção. Neste caso, poderemos dizer que o desenho de projecto é uma “radicalização” da operação imagética, sendo mais claro o seu carácter selectivo do que expressivo. Por exemplo, se considerarmos a fotografia, o carácter político desta modalidade expressiva é muito mais “grosseiro” do que no desenho. A exposição mais “detalhada” e pormenorizada a que normalmente esta sujeita, reduz potencialmente as escolhas individuais. Excluindo as manipulações na ‘pós-produção’, retirando a profundidade de campo e a velocidade como variantes possíveis oferecidas pelo meio fotográfico (máquina fotográfica) a imagem obtida será, ainda assim, próxima da realidade objectiva. A exposição do detalhe, do pormenor, retira ao autor níveis de incerteza e equívoco a que a representação pelo desenho está sujeita. No entanto, como vem sendo dito neste trabalho, ao ser retirada a natural incerteza do processo construtivo do desenho, como meio expressivo de uma visualidade auto-referida e projectada, a exposição à *grosseria* visual aumenta exponencialmente. Evidentemente, com isto não procuramos dizer que a idoneidade da representação (desenho + objecto projectado) depende da quantidade de “variantes de incerteza” com que o desenho se debate (seria simples o sucesso do resultado!), mas antes da capacidade que o desenhador demonstra em lidar com elas, recorrendo racional e irracionalmente à sua memória individual e colectiva, como indivíduo, na circunstância de um tempo e lugar próprios. Por esta razão, o optimismo contemporâneo das ditas propostas de gestão criativa (indústrias, comércio, ambientes, etc) são, por vezes, um fracasso anunciado como sucesso. Do mesmo modo, o desenho não é garantia de sucesso algum, o seu exercício é, antes de mais, a inevitabilidade de uma acção no âmbito de uma prática disciplinar que se deseja focalizada no domínio de um conhecimento poético. Assim, o desenho apresenta-se como uma velha prática, árdua, cujas regras necessitam de ser percebidas e exercitadas, proporcionando uma acção disciplinar específica (que naturalmente terá como limite à idealização da sua transgressão!), cuja prática não assegura mais do que um possível acontecer, e cujo sucesso não depende do desejo ou vontade das intervenções propostas ou mesmo exercitadas. Quereremos com isto dizer que a resolução criativa é independente da vontade, tão-somente verificada pela vocação demonstrada no objecto. Nesta condição o percurso do desenho, o processo que assiste a sua acção, oscila entre o icónico e o simbólico. O ícone deriva do símbolo quando este tendencialmente ‘pende’ para a abstracção, da mesma maneira que o símbolo deriva do ícone quando este se revela como ‘marca’. O êxito formal é, pois, enquadrado num âmbito não predefinido estruturalmente, que não é instrumentalmente divulgativo mas, sim, difusor de uma comunicabilidade simbólica e poética. Em última análise, as regras projectuais derivam e concorrem para a sistematização de uma política do desenho codificada, cuja aceitação e valorização externa obedecem a regras e convenções transformadas em linguagem de poder.

6.2 a regra projectual: geometrias, esquemas, traçados

As regras projectuais elaboradas ao longo do tempo da história do desenho vem sendo, naturalmente, aplicadas e discutidas. Entre elas a geometria e, particularmente, a perspectiva tem sido debatida e representada.

“a geometria poderá ser interpretada como um dos múltiplos critérios de leitura interpretativa do espaço real sobre um espaço homogéneo e isotrópico. Tal interpretação, formulada sobre uma série de códigos e convenções, para além de permitir a descrição bidimensional de aspectos espaciais e volumétricos do mundo tridimensional, consente a exemplificação das características e das propriedades invariantes dos corpos no espaço geométrico, ou seja, afinidade, movimentos, homologias, mediante os respectivos códigos da geometria.” (Lanfranchi, 2008: 70)

Segundo os mesmo critérios de poder,

“os esquemas, as normas sintáticas servem, na fase projectual, ao operador para pensar e consequentemente agir sobre a forma e, simultaneamente, decompor e verificar analiticamente a ordem dos elementos. Na fase de levantamento, vice-versa, as normas e esquemas são procurados e eventualmente reconhecidos segundo um procedimento que indicia um modelo dedutivo e indutivo.” (Lanfranchi, 2008: 71)

No acto da projectação, aquilo que serve como verificação de poder interno espelhar-se-á, externamente, na forma como consideração da sua representação. O valor de eficácia atribuído a determinados modos operativos do desenho de projecto são, em si mesmo, potencialmente considerados como modos ‘certos’ segundo regras projectuais designadas como ‘certas’ e, que assim, serão capazes de contribuir para a valorização do projecto. Consideremos agora as estratégias que poderão estar na origem dessa valorização particularmente na relação entre a intensidade e intenção no âmbito do desenho projectual.

A intensidade do desenho de projecto deriva do recurso a uma estratégia própria, nem sempre predeterminada, e cuja exposição não se concretiza segundo uma metodologia preestabelecida. A estratégia resulta das formulações da representação e da dinâmica estabelecida no seu exercício. Ou seja, o desenho de projecto é ainda uma experiência que redunde num conhecimento através do desfaseamento entre ideia (pensamento) e acção, aquilo que Fernando Poeiras chama de ‘dinâmicas do desenho de projecto’.

As formulações da representação poderão, grosso-modo, ser definidas por três diferentes abordagens:

1. *anteprojecto* – definido como ‘pragmática performativa’ (Poeiras) ou seja, desenhos que inseridos numa cadeia de actos performativos são orientados para uma função construtiva. O que do ponto de vista da representação do projecto pode ser definido como *imaginação*. Estas imagens podem ser incipientes do ponto de vista construtivo, ao serem representações profundamente ligadas a uma acção imaginativa, com fracas ligações à realidade projectual. Segundo Bryan Lawson, há que ter atenção quanto à distinção entre o “desenho para fazer algo” e “o desenho”. Este autor considera a segunda situação – a valorização do desenho – como uma possível armadilha, uma (falsa) liberdade conquistada no desenho que não existe em concordância com o projecto. Da nossa parte, acreditamos que através da validação crítica do desenho a possibilidade do exercício ‘do desenho’ poderá trazer para dentro do projecto valências que poderão ser libertadoras. Como é referido por Poeiras, “do ponto de vista performativo, o desenho é um dos lugares de “negociação” do projecto, e da necessária distinção entre o real e a ilusão.” (Poeiras in *Cadernos PAR_03*, 2010: 12). Na condição de anteprojecto, o desenho ainda que do ponto de vista construtivo desejavelmente apodera-se do alcance que

pertence ao Desenho por direito próprio, no exercício de uma acção cujo alcance procura ser simbolicamente criativa.

2. *desenho operativo* – como ‘pragmática construtiva’ (Poeiras), cujo alcance é de consolidação projectual, ou seja, de uma representação do teor realista do projecto, o que do ponto de vista da representação do projecto pode ser definido como *representação*. Estaremos pois na presença das regras projectuais cujos códigos possibilitam o avanço do projecto na sua relação com a prática construtiva. Essas regras/códigos são acções definidas racionalmente como técnicas do desenho, definidas por projecções ortogonais ou axonométricas, cortes, etc. Estas técnicas permitem avaliar o projecto validando, ou não, as soluções imaginadas pela acção do desenho.

“As pragmáticas construtivas seleccionam e elaboram (preferencialmente) determinados códigos e técnicas aptos à construção (...) Os “códigos” permitem sobretudo fazer a partilha entre a coerência e a incoerência da representação, e permitem os vários jogos que essa fronteira admite, mesmo que esses jogos rivalizem com o “real”.” (Poeiras in *Cadernos PAR_03*, 2010: 13)

O desenho operativo não se esgota no exercício dos códigos da representação. Eventualmente, o que poderá ser considerado como primordial é a experimentação do projecto na sua condição processual, ou seja, a consideração formal e matérica do projecto. Assim encontramos-nos, novamente, em presença da representação visual como condição processual do acto de projectar. Se bem que a ‘forma’ seja, desde logo, uma condição associada à representação visual, a ‘matéria’ poderá ser definida através de diferentes expressões. Uma delas é, por tradição, a modelação. Neste caso, consideramos ainda dentro da visualidade esta técnica de representação. Esta técnica (modelação) é talvez a que mais se aproxima da visão ‘mais realista’ do modelo. Com valor de testar e demonstrar, ela verifica e valida o modelo. Em casos limite, o modelo ‘substitui’ a realidade re-presentando-se como o objecto do projecto (objecto final).

3. *comunicação do projecto* – o que poderá ser definido como estratégias operativas. O que do ponto de vista da representação do projecto pode ser definido como *classificação*. Ou seja, colocados perante o problema projectual existirá um conjunto de experimentações que derivam da acção de identificar, propor e eleger uma estratégia que, no domínio do visível, exponha e encontre solução para o problema projectual. Estamos, pois, perante um problema de comunicação visual que no melhor dos casos detecta, expõe e procura o encontro com a solução do problema. Procura-se, assim, a representação do objecto através da máxima “consistência visual” nos limites de uma sugestão que “im-pressiona”.

Poderemos, então, considerar tratar-se da compreensão dos problemas de design formulados “*no desenho*” e “*pelo desenho*”. No primeiro caso, as formulações do problema serão performativas, abrangentes do problema perceptivo ainda em estado de domínio “intuitivo”, enquanto que, na segunda condição, as formulações serão construtivas e operativas através da validação da coerência projectual cujo entendimento e esclarecimento acerca do problema não se substitui à “compreensão do real” (de resolução impossível), mas através da ‘coerência’ da representação procura o encontro com a “experiência da realidade”.

Acontece, porém, que as *formulações do desenho* não implicam directamente a *acção dinâmica pelo desenho*. Segundo Fernando Poeiras, as “dinâmicas do desenho” resultam da não coincidência entre a ideia e a imagem. (Poeiras in *Cadernos PAR_03*, 2010: 17). Na verdade, o

que é conformador da representação do objecto é a experiência desta não coincidência. Assim, ele define três tipos de experiências que podem acontecer no desenho:

1. *carácter sequencial* – movimento de entender e imaginar no decorrer da actividade / movimento do desenho (processo);
2. *acontecimentos* – resultado das atitudes do desenhador reveladas entre aquilo que se quer desenhar e o registo do que foi desenhado. As atitudes são múltiplas, díspares e eventualmente paradoxais (observar, associar, ficar surpreendido, desordenado, elucidado, etc);
3. *tempo (ritmos e velocidades)* – resultado do esclarecimento e dos acontecimentos que decorrem no processo de desenhar.



Tal como as formulações do desenho não garantem por si o resultado desejado da experiência de desenhar, também as suas dinâmicas não espelham, directamente, um resultado eficaz quanto à satisfação do desejo do desenho. Essas experiências associam-se a estratégias que pertencem à individualidade da(s) autoria(s) e ao seu exercício particular em cada projecto. A estratégia do desenho reflecte, pois, mais a intensidade própria da circunstância de tempo e lugar que pertence aquele desenho, do que à intenção do seu autor, programa ou tecnologia. Propiciar condições para que a intensidade tome conta do espaço do desenho não será indiferente, bem pelo contrário, será desejavelmente coincidente. Por isso, a coincidência entre a intenção e intensidade do desenho poderá ser pensada, sobretudo, através da terceira condição exposta, ou seja, através do tempo do desenho. É no decorrer de um tempo cumprido a desenhar, expresso em ritmos e velocidades, mas também em 'cromatismos' e arranjos consonantes ou dissonantes, que o desenho adquire a desejável intensidade que fará dele um desígnio por vir, tornando-se o seu modelo, a realização de um novo objecto/artefacto do projecto, intencionalmente necessário porque resultado de uma experiência que surge da necessidade de um acontecimento.

“Nos casos em que os meios gráficos, como o desenho são o médium em que o design se desenvolve, os movimentos no design são uma “série de acções” do designer que resultam nas transformações de uma representação. (...) A sequência dos desenhos pode agir como o registo do processo de raciocínio que pode ser inferido da transição de estados de uma representação a uma representação subsequente.”¹⁹⁰ (Oxman in Poeiras em *Cadernos PAR_03*, 2010: 17)

O pensamento de Oxman implica uma perspectiva teórico-abstracta que procura o modelo cognitivo de enquadramento metodológico do projecto e, consequentemente, refere-se à experiência da representação – formulações e dinâmicas do desenho – como condição esquemática e abstracta.¹⁹¹ A autora procura expôr a representação como a re-representação do modelo encontrado através da descrição do ‘conceito’.¹⁹² A nossa perspectiva é mais ‘empírica’ admitindo a experiência de desenhar como lugar construtivo do conceito que, pela utilização do tempo do desenho, não poderá ser prefixado numa abstracção esquematizada mas, sim, serialmente móvel, resultado de um processo de esclarecimento cada vez mais apurado.¹⁹³ O que para a autora são acções exteriorizadas pelo acto cognitivo poder-se-á considerar conhecimento, resultado de uma auto-avaliação crítica através do acto perceptivo. Ou seja, o diferencial entre imagem e ideia não deverá ser especulado pelo lado da exteriorização da representação, mas como resultado de uma operatividade que permanentemente luta ‘contra’ essa diferenciação, ainda que sabendo que o resultado dessa luta será sempre uma conquista parcial. Como é referido por Poeiras, a exploração da “não coincidência” entre imagem e ideia não podem ser pensadas apenas pelo lado da esquematização que procede da formulação à dinâmica do desenho (como é proposto por Oxman), mas sim “exploradas através das diferentes formas de não coincidência entre imagem e ideia” decorrentes do acto de desenhar. Oxman procura explicar a subordinação da imagem à ideia encontrando diferentes pressupostos que levam à oposição esquemática no acto de desenhar: 1. a imagem provoca e condiciona a actividade de pensar tornando-se num privilégio operativo e expressivo; 2. a ideia procura e dirige a imagem, tornando-se num privilégio operativo e representativo. Na realidade, esta dinâmica esquemática provoca “ruído” já que ela não se consolida integralmente. Como foi demonstrado por Ruyer, a intencionalidade esquemática das operações não esclarecem acerca da não coincidência entre imagem e ideia presentes no desenho. O carácter esquemático e formal das operações de esquematização não podem ser integralmente explicitadas pela aprendizagem ou criação dos próprios esquemas. Assim, seremos levados a pensar que a experiência do desenho de projecto resulta da não coincidência entre imagem e ideia. Cumpre-se, em vez disso, através da preponderância alternante da imagem (expressão e imaginação) ou da ideia (representação), sem que estas, por si só, sejam completamente esclarecedoras do desenho com um todo. Ou seja, a acção do desenho no projecto supera o próprio projecto como desejo de *visão clara*, expressa no modo de

¹⁹⁰ Oxman, R. (1997). ‘Design by re-presentation: a model of visual reasoning in design’, in *Design Studies* 18. Great Britain, Elsevier Science Ltd, p.329-347.

¹⁹¹ Imagem como representação abstracta operatória.

¹⁹² ‘conceito’ como a ideia esquemática do objecto.

¹⁹³ Para o desenho do projecto (de design) o conceito é, preferencialmente, descritivo enquanto que para a arte ele é preferencialmente narrativo.

ver particular de cada desenho, segundo uma 'lógica' que é a do autor e que se torna mais ou menos explícita pela compreensão do processo do seu desenho.

6.3 convenções gráficas: plantas/alçados/cortes, escalas, medições

“A sapiente utilização do desenho bidimensional - plantas, alçados, cortes – através da representação simultânea das várias partes mas, de qualquer modo, «montadas»¹⁹⁴ sobre uma grelha geométrica comum, dá origem a um exemplo de representação que o aproxima, por eficácia figurativa, a uma representação tridimensional.” (Lanfranchi, 2008: 78)

A utilização de diferentes escalas no desenho oferece uma peculiaridade expressiva particular. A distância métrica a que o desenho está da realidade coloca-o num patamar simbólico cuja interpretação deriva de uma dupla valência: da *sugestão* que emana da própria representação e da atribuição cultural de valor na utilização da medida da representação. É sobejamente conhecida, por exemplo, a “oposição” entre a regra perspetiva ocidental e oriental. O que na cultura ocidental é representado, no primeiro plano com maior dimensão, é representado como menor na cultura oriental. É consequência da representação que o ‘afastamento’ da realidade implique a procura e utilização de mecanismos de “substituição”, no sentido de trazerem para a representação as qualidades da realidade. Desenhar *algo*, quer seja uma acção mediada pela imagem do mundo ou não, será, pois, *deitar mão*, encontrar o modo de o poder exprimir. A escala do desenho será o primeiro contacto com o *objecto-desenho* através da medida relativa do suporte,¹⁹⁵ e com o objecto representado (modelo) através da escolha métrica para a representação. Desenhar será, pois, trazer para o suporte uma *versão* da realidade, e a sua escala será o primeiro *choque* que com ela venhamos a ter, quer seja através de escalas ‘absolutas’ determinadas pela relação métrica do modelo em conformidade com a sua representação ou através de escalas ‘relativas’, concordantes ou desfasadas entre os elementos da representação, tudo de acordo com as variações comunicativas que se procura expressar. Assim, poderemos encontrar os mais variados exemplos de interpretações “facciosas”, “erradas”, “mentirosas”, quer no campo da representação bidimensional, quer em campo tridimensional. No que concerne a representação métrica, através de escalas aritméticas, mesmo aí o aspecto simbólico da escala está presente, neste caso associado a um referente cultural interpretativo. O desenho de projecto utiliza, normalmente, variações grandes de escala que variam entre o desenho de detalhe e as grandes escalas.¹⁹⁶ No desenho de projecto, a especificidade da escala corresponde à necessidade de codificação da mensagem e do grau de rigor, na especificidade aproximada ou sugerida, com que esta quer ser comunicada. Um desenho de grande escala é, sobretudo, um desenho que se debate com problemas relativos a um ambiente, que sugere preocupação *alargadas*, extrapoladas para além de uma particular e específica representação do objecto isolado. Pelo contrário, o desenho de detalhe é uma representação em que o rigor dos

¹⁹⁴ «intelaiate» é a expressão usada no texto, cujo significado é alusivo à união proporcionada pelo tear.

¹⁹⁵ Relação entre os lados.

¹⁹⁶ Poder-se-á dizer que quanto maior for a complexidade projectual maior será a necessidade de variação de escala.

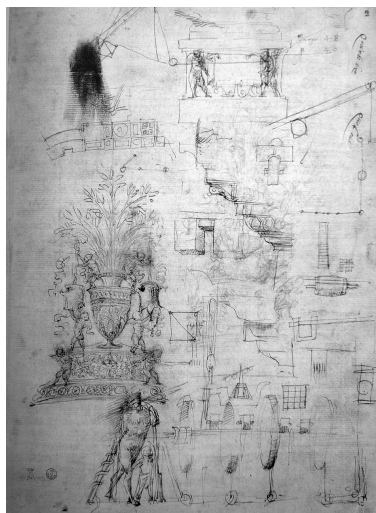
elementos que são codificados se procura elevado. Por regra, procura-se com o desenho de detalhe a informação exaustiva acerca do objecto representado. Como é referido por Lanfranchi,

“os desenhos de grande escala representam um modelo da realidade física formulado sobre base expressiva sintética e fortemente convencional, noutras palavra, resultam portadores de indicações cujo nível de credibilidade é indissociável da própria relação de redução. O confronto directo entre uma representação de detalhe e uma representação em escala urbanística, permite evidenciar as características e as peculiaridades próprias de cada um dos dois opostos extremos da representação.” (Lanfranchi, 2008: 79-82)

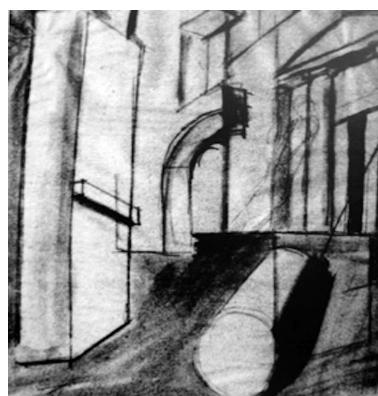
Representando fins distintos, as escalas de representação procuram comunicações diversas. Enquanto, normalmente, as grandes escalas representam grandes sínteses expressivas e destinam-se a fins divulgativos, os desenhos de detalhe procuram uma comunicação mais objectiva cuja compreensão procura eliminar equívocos.

“Nas escalas reduzidas mais próximas do real, a comunicação gráfica tende gradualmente a perder a própria componente simbólica, mantendo inalterada a convenção expressiva que ainda assim, deve adequar-se às diversas instâncias expressivas próprias de cada escala de representação.” (Lanfranchi, 2008: 79-85)

No caso do projecto de arquitectura, por norma, a escala 1: 50 corresponde ao limite de definição da representação projectual executiva (projecto de execução). Daí para baixo, o grau de definição do objecto (artefacto ou obra) vai sendo cada vez mais detalhado em correspondência com a sua parcialidade dentro do projecto. O objecto da representação vai sendo parcialmente “retalhado”, acrescentando à representação o máximo de informação.

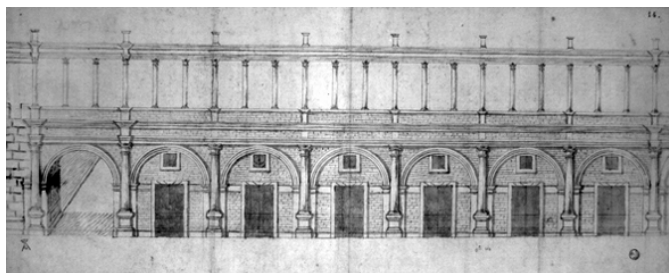


A. da Sangallo, il Vecchio, (1455-1534)
Estudo de arquitectura e decoração

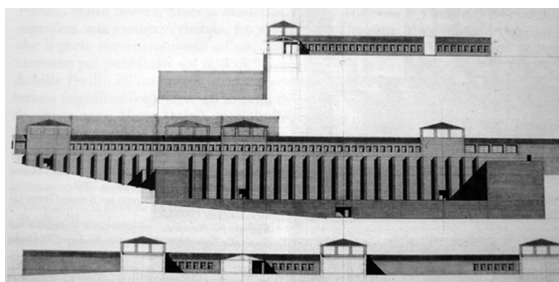


Mario Sironi, *Estudo para a Galeria das Artes Gráficas. IV Triennale di Monza, 1930*

Para cima da escala 1: 50 a representação é evocativa do conjunto. Por exemplo, a representação da composição da fachada de um edifício.



Francesco da Sangallo (1494-1576), *Alçado de um dos lados dos Uffizi*



G. Grassi, *Escola Média di Tollo*, Chieti, 1975

No entanto, as operações “manipuladoras” da representação não se referem exclusivamente à utilização da escala. O facto de numa representação poderem ser eliminados certos elementos, favorecendo ou enfatizando outros, dirá respeito a uma particular escolha comunicativa. Referindo ainda as convenções gráficas, o sistema de cotagem métrica é outra variante da representação. Cotar è, pois, anotar graficamente medidas por meio de algarismos. Normalmente associada a este tipo de representação existem outros tipos de anotação em correspondência com a fase projectual em que se produz o desenho: descrições escritas, mais ou menos alusivas ou pormenorizadas podem ser apontadas.

6.4 linguagens

“A estratégia da representação, quer seja como procedimento analítico, quer seja em fase projectual, deve necessariamente aderir adoptando modos e técnicas de exposição diferenciadas aos fins ditados pelas finalidades da exposição.” (Lanfranchi, 2008:96). Isto quer dizer que está em causa a capacidade de operar modalidades do desenho que melhor se adaptem ao que se procura comunicar. Considerando que os interlocutores do projecto, também interlocutores da sua representação, variam ao longo da projectação e execução, a representação projectual deve, pois, diferenciar-se não só em regra como nos modos da sua apresentação. Não são só as exigências projectuais a ditarem as regras da representação, mas também os parceiros da comunicação. Ao longo do projecto o(s) projectista(s) inevitavelmente deve comunicar com muitos e diferentes intervenientes, cuja capacidade e necessidade de compreensão visual se mostram muito diferenciadas. A maior ou menor *flexibilidade* demonstrada e indiciada na representação é já sinal de uma consideração particular do projecto, quer seja na sua consideração individual como autoria quer seja colectiva num determinado tempo da história.

“A rica produção de figuras que normalmente acompanha, quer a acção de levantamento, quer a acção projectual, não é só o sinal evidente da versatilidade dos sistemas de representação ou de um virtuosismo gráfico; é também o sinal de interesse e, sobretudo, do modo em como, num determinado período, é considerada e se julga a arquitectura.” (Testa in Lanfranchi, 2008: 102)

Na arquitectura, no caso das apresentações em concursos, é particularmente evidente a questão da linguagem. Se bem que a apresentação projectual sempre tenha estado relacionada com o efeito de sedução que as imagens em si representam, hoje, mais que nunca esta condição é válida. Assim, temos o suporte técnico actual (transformado em tecnologia) que “ultrapassa” a simples apresentação hipotética do objecto, para o levar para campos imagéticos onde ele é “antecipado” por simulações da realidade virtual. Essas simulações que antecipam uma realidade que se pretende que venha a ser concretizada, são projectações fictícias já que o seu suporte é, muitas vezes, a idealização de um desejo distante de qualquer realidade concretizável. Quando nas simulações da realidade virtual se criam ambientes para a apresentação do projecto esses ambientes são, normalmente, puras ficções (delirante, por vezes) que não têm outro fim que não seja o apelo à sedução. Essas imagens apelam à “imersão” e então elas parecem “reais” sendo potencialmente sedutoras; no entanto, se forem contempladas como imagens, a distância que elas convocam é tal que o objecto a que se referem perde-se nelas parecendo um mero adereço. Por outro lado, as imagens do projecto são definidas por escolhas conceptuais, formais e gráficas, que representam o conceito dum modo cada vez mais sintético e prevalente. O valor da comunicação adensa-se no conceito ao ponto de o projecto poder ser reconhecido pela evocação da palavra que o sustém comunicativamente. Através da imagem, o objecto projectado torna-se representação. “E o desenho?”, pergunta Lanfranchi. Desde logo estabelecendo a diferenciação entre desenho e imagem, este autor responde: “O desenho era e continua a ser o veículo privilegiado de comunicação, em muitos casos deixou de mediar convencionalmente a arquitectura a favor de visões menos objectivas e cada vez mais oníricas, mas de facto o seu papel permanece inalterado.” (Lanfranchi, 2008:103). Considerando o desenho como um campo de comunicação mais vasto do que o projecto, poderemos concordar com Lanfranchi considerando que as imagens que revertem para a comunicação do projecto são sempre uma qualquer metamorfose da primeira imagem que a rapariga de Coríntio desenhou a partir da parede onde se encontrava a sombra projectada do seu amante desejado. Assim, se considerarmos que o valor disciplinar do desenho não foi alterado como evocação de um desejo que existe já transformado noutra coisa, na sua concretização será determinante a relação com os instrumentos operativos pelos quais o desenho adquire corpo (forma). Os raciocínios lógicos operativos acerca dos meios, sofrerão as devidas modificações reflectidas na produção imagética específica. No entanto, a comunicação das imagens responderão à constante necessidade do fazer enquanto acção visual. Numa perspectiva disciplinar, a produção das imagens projectuais contemporâneas, tanto quanto as que lhes precederam, procuram o conceito através de um programa disciplinar autónomo, seja ele o do design, da arquitectura ou da arte. Prescindir do programa disciplinar em nome do *concept project* com intuito auto-celebrativo de uma realidade construída, tão-somente à medida da própria imagem, não é progresso nem forma sustentável o que por inerência faz do projecto uma mera representação.

Ainda segundo Lanfranchi, na relação arquitectura/representação a função do desenho pode ser encontrada em dois procedimentos distintos da acção projectual:

1. na *composição*, cuja técnica é inerente ao acto da projectação, segundo a especificidade do objecto em causa sendo este é um procedimento empírico, ligado à experiência pessoal do autor e à sua sensibilidade correspondendo ao momento da ideia na procura de sínteses. Segundo A. Anselmi, “este é um acto que indaga nos territórios misteriosos da imaginação. Atribuir-lhe regras precisas é, portanto, impossível, todavia poder-se-á individuar o percurso e estabelecer limites.” (Anselmi in Lanfranchi, 2008:103);
2. na *reinterpretação* hipotética dos elementos constituintes da projectação, exintente na franja de interacção com diferentes disciplinas da representação, presente no processo mental que acompanha a intuição arquitectónica que num primeiro momento acompanha o confronto da ideia com a sua futura corporeidade.

Segundo L. Vagnetti,

“é desta forma que os primeiros confusos e incertos esboços do autor, empenhado na pesquisa desordenada e acrítica e, por isso, pouco permeável a atitudes lógicas e selectivas, se manifestam como imagens gráficas cujo valor pictórico e plástico tem prevalência absoluta.” (Vagnetti in Lanfranchi, 2008: 103)

Nesta primeira fase projectual, a aproximação ao objecto é feita por via de representações que, muitas vezes, referem outras disciplinas. O apelo à visualidade é grande e, assim, quanto maior for a sua manifestação melhor. Nesse momento, a afinidade conceptual do desenho de projecto com outras disciplinas da representação artística é, por vezes, grande.

Ambos os procedimentos são praticados no sentido de favorecer a comunicação projectual, e logo, a representação do objecto. Os momentos de reconhecimento, análise, ordenação e resolução projectual sucedem-se desordenadamente, e as imagens que se encontram latentes na memória conferem unidade global à obra de um determinado autor.

“O desenhar reflecte o nível de conhecimento das variáveis, as lacunas, assim como as incompreensões ou os eventuais equívocos; indistintos no efémero modelo mental, revelam-se e tornam-se evidentes só se factualmente e inequivocamente traçados no papel.” (Lanfranchi, 2008: 132)

A forma eficaz, inequívoca, de o desenho aparecer no papel, promove a comunicação através da *linguagem-desenho* mas, sobretudo, assegura a possibilidade de o projecto avançar através de um procedimento cuja acção promove a pesquisa.

“(…) desenho que superando os limites da mera descrição – quer seja fruto da idealização ou daquilo que foi já fisicamente realizado – é proposto como produto de uma intenção, como um modo de pensar e reconhecer mas, ao mesmo tempo, como modo privilegiado para assegurar significados e prosseguir com a acção de pesquisa.” (Lanfranchi, 2008: 133)

6.5 das categorias do desenho à condição do *ser-desenho* no projecto

O desenho, pela sua 'simplicidade' instrumental, resolve eficazmente a correspondência entre aquilo que é pensado pelo cérebro e a sua representação. Tal facto ainda que 'banal' torna-o um meio absolutamente eficaz de registo, a marca que o desenho inscreve. Desde Alberti que o desenho é uma janela aberta ao mundo. No caso do desenho de projecto ele é, simultaneamente, a janela aberta ao pensamento do designer e do seu sistema e método de conhecimento enquanto representação.

No entanto, e apesar de todas as tentativas de sistematização do uso da representação por parte dos projectistas (designers), a sua classificação parece ser ainda uma possibilidade por encontrar. Vinod Goel, um dos autores que 'cientificamente' se aproximou da questão, considera-a uma impossibilidade pelo facto de não ser possível fixar as variantes. Em concordância com V. Goel, Bryan Lawson atribui essa impossibilidade à existência de "muitos e diferentes tipos de desenhos para variadas e diferentes propostas." (Lawson, 2004: 33).

Os "muitos e diferentes tipos de desenhos" resultam da preponderância do pensamento visual do designer e, preferencialmente, do seu conhecimento derivar da forma visual. A circunstância "para variadas e diferentes propostas" retrata a necessidade de comunicar como sendo o fim último do projecto. Tendo em conta a actividade projectual, Lawson chega à classificação do desenho por tipologia comunicativa derivada da função, do seguinte modo:

Classificação do desenho por tipologia comunicativa (= função)

- i desenhos de apresentação,
- ii desenhos de instrução,
- iii desenhos de consulta,
- iv desenhos experimentais,
- v diagramas,
- vi desenhos (visionários) de especulação,
- viii desenhos de proposição,
- viii desenhos de cálculo

i desenhos de apresentação – são desenhos que se revelam externamente na relação do designer(s) com o meio produtor/receptor do projecto:

- i.i comunicação com o cliente ou outros - de forma a estabelecer um diálogo que proporciona a progressão projectual.
- i.ii informar acerca do momento projectual – pontualmente, procuram ordenar o desenvolvimento projectual. Operam na divulgação do projecto, interna ou externamente.
- i.iii intenção explicativa – procuram a revelação do projecto ainda que, circunstancialmente, possam ter como intenção a ocultação (de algo ainda pouco claro ou perturbador da intenção projectual).
- i.iv intenção de persuadir e seduzir – de modo conclusivo ou pontual. (por exemplo, quando participam em concursos ou outros).
- i.v propaganda – podem ter função ideológica ou outra. Normalmente sustentados por uma execução cujo resultado se procura eficaz do ponto de vista dos resultados.

- ii* *desenhos de instrução* – desenhos inequívocos com fim comunicativo, instrutivo. Executados como forma de conhecimento instrutivo para a construção do objecto. Revelam pouco acerca da natureza do pensamento e, mais, acerca da sua deliberação construtiva:
- ii.i desenhos de execução – forma final e/ou partes constituintes do objecto;
 - ii.ii modos intermédios de construção.
- iii* *desenhos de consulta* – poderão ser considerados uma espécie de *desenhos de apresentação* mas com a particularidade de satisfazerem o conhecimento do autor ou da equipa de autores:
- iii.i proporcionam a resposta às questões do projecto na forma da multiplicidade de respostas;
 - iii.ii funcionam como ‘chamada de atenção’ ao esclarecimento de terceiros;
 - iii.iii ‘ancoradouros’ a partir dos quais se podem formalizar as hipóteses projectuais.
- iv* *desenhos experimentais* – este tipo de desenhos possibilitam o conhecimento acerca do pensamento projectual¹⁹⁷:
- iv.i possibilitam a absorção das ideias, dando-lhes forma, portanto;
 - iv.ii relacionam a experiência simbólica da memória com as questões do projecto;
 - iv.iii múltiplas possibilidades técnicas desdobradas no campo da imagem.
- v* *diagramas* – o desenho diagramático é definido pelo que, normalmente, se chamam gráficos ou esquemas. As representações diagramáticas servem para representar aspectos pouco visuais do projecto. As qualidades físicas representadas ultrapassam o que se relaciona com a visualidade. Promovem a abstracção acerca do objecto. Servem para representar a organização do pensamento abstracto acerca do objecto. Focalizam o problema e potenciam o carácter da sua resolução. Tendem a reduzir a complexidade projectual embora, pelo seu carácter representativo, exponham a visualização da complexidade:
- v.i. expõem a complexidade das partes ⇔ forte indicador da complexidade projectual;
 - v.ii imersão do indivíduo no problema projectual (assim, não acontecendo, podem parecer ambíguos);
 - v.iii não envolvem, normalmente, a solução do problema projectual;
 - v.iv a eficácia traduz-se no carácter especulativo que assumem, no facto de eles não serem modos de representação ‘definitivos’ (aliás, podem ser ‘perigosos’ se entendidos como modo de fixação do problema).
- vi* *desenhos (visionários) de especulação* – conjugam aspectos do desenho de apresentação e de proposição. Caracterizam-se pela proximidade ao ‘artístico’ na medida em que procuram um certo grau de libertação do problema: expressam qualidades que são muitas vezes da ordem do imaginado, associando a ordem simbólica e a materialidade do desenho (marca gráfica):
- vi.i perseguem a inexistência com o fim de a eliminar;

¹⁹⁷ “Os desenhos de projecto fazem parte da infra-estrutura de conhecimento de cada designer”. Lawson, B., *What Designers Know*, Oxford; Elsevier, 2004: 38.

vi.ii relacionam-se com a crítica de uma forma integral, ou seja, consideram o desenho para além da restrição que a forma do objecto impõe.

vii *desenhos de proposição* – propõem uma realidade para o objecto projectado - um devir formal processado construtivamente no decorrer do projecto:

vii.i expõem um ‘percurso’ – que pode ser reconhecido através das imagens que o representam;

vii.ii ‘procuram’ a regra justificadora para o desenho - que não pode ser senão definida, como tal, a posteriori;

vii.iii formalmente díspares – quer por via da subjectividade individual quer por necessidade do objecto representado;

vii.iv referem tempos e lugares múltiplos – muitas vezes, aparentemente, não relacionados ou mesmo ‘impossíveis’;

vii.v podem perdurar para além do acto projectual (por exemplo, no caso de Carlo Scarpa estes desenhos existem ainda no decorrer da fase construtiva).¹⁹⁸

viii *desenhos de cálculo* – segundo Lawson esta categoria de desenhos são uma espécie particular dos desenhos de proposição:

viii.i relacionam geométrica e aritmeticamente as partes do objecto e este com a sua envolvência;

viii.ii possibilitam o relacionamento entre diferentes projectos;

viii.iii estabelecem a ‘ponte’ conjugando o pensamento projectual com a medida;

viii.iv aferição e manipulação da forma passada e presente;

viii.v manipulação directa do carácter visual.

¹⁹⁸ Concepção, detalhe, descoberta, construção, reflexão, discussão; para Scarpa estas actividades devem ser todas simultâneas. Sem esse clima, que facilita esta forma de trabalhar, o seu método e a sua obra nunca teriam sido possíveis. (Lawson, 2004:49).

DESENHO POR TIPOLOGIA COMUNICATIVA (= FUNÇÃO)	
desenhos apresentação	<ol style="list-style-type: none"> 1. comunicação com o cliente ou outros; 2. informar acerca do momento projectual; 3. intenção explicativa \Rightarrow revelação do projecto (circunstancialmente, podem ter como intenção a ocultação); 4. intenção de persuadir e seduzir; 5. propaganda.
desenhos instrução	<ol style="list-style-type: none"> 1. desenhos de execução - forma final e/ou partes constituintes do objecto; 2. modos intermédios de construção.
desenhos consulta	<ol style="list-style-type: none"> 1. resposta às questões do projecto na forma da multiplicidade de respostas; 2. 'chamada de atenção' ao esclarecimento de terceiros; 3. ancoradouros' a partir dos quais se podem formalizar as hipóteses projectuais.
desenhos experimentais	<ol style="list-style-type: none"> 1. possibilitam a absorção das ideias, dando-lhes forma; 2. relacionam a experiência simbólica com as questões do projecto; 3. múltiplas possibilidades técnicas no campo da imagem.
diagramas	<ol style="list-style-type: none"> 1. expõem a complexidade das partes \Leftrightarrow forte indicador da complexidade projectual; 2. imersão no problema projectual (assim, não acontecendo podem parecer ambíguos); 3. não envolvem a solução do problema projectual; 4. carácter especulativo \Leftrightarrow não são modos de representação 'definitivos' ('perigosos' se entendidos como modo de fixação do problema).
desenhos especulação	<ol style="list-style-type: none"> 1. perseguem a inexistência com o fim de a eliminar; 2. relação integral com a critica (considera-se o desenho para além da restrição imposta pela forma do objecto).
desenhos de proposição	<ol style="list-style-type: none"> 1. expõem um 'percurso' (através das imagens que o representam); 2. regra justificadora (definida a posteriori); 3. formalmente díspares (por via da subjectividade individual e/ou por via do objecto representado); 4. tempos e lugares múltiplos (aparentemente não relacionados ou mesmo 'impossíveis'; 5. perduram para além do acto projectual (eventualmente existentes no decorrer da fase construtiva).
desenhos de cálculo	<ol style="list-style-type: none"> 1. relacionam geométrica e aritmeticamente as partes e estas com a envolveria; 2. possibilitam o relacionamento entre diferentes projectos; 3. estabelecem a 'ponte' conjugando o pensamento projectual (referido pela medida); 4. aferição e manipulação da forma passada e presente; 5. manipulação directa do carácter visual.

Esta é uma entre muitas possíveis formas de classificação do desenho de projecto, e demonstra a parcialidade cognitiva proposta pelo design como disciplina. A progressão das variáveis não faz, senão, demonstrar o aumento da imponderabilidade da acção da qual decorre uma interacção que necessita do factor perceptivo para eficazmente poder integrar o pensamento projectual.

Na realidade, o design é holístico por quanto o seu modo de pensar é integrativo: convoca questões que o pensamento projectual evoca por múltiplas vias. Uma delas é, sem dúvida, o desenho. Segundo Lawson (2004: 52) o desenho actua no campo da projectação como uma espécie de ‘memória externa’ explorando a complexidade das questões, seleccionando e hierarquizando hipóteses de resolução. Extremando posições, poder-se-á dizer que o desenho actua por duas grandes vias: conteúdo (ideia) e estilo/representação (imagem/forma). A primeira é restrita à questão do projecto, restringe as questões, normalmente procura dar-lhe uma solução; a segunda espelha-se no modo prático da resolução individual do autor. “Eu quero ver as coisas. Eu não confio em mais nada. Coloco as coisas na minha frente, no papel, e desse modo possa vê-las. Eu quero ver, portanto eu desenho.” (Scarpa in Lawson, 2004: 53). A condição pela qual o autor actua, ou seja, o modo como ele desenha, informa acerca do que ele quer dizer e é influente quanto à questão do projecto. “(...) por vezes a mão faz qualquer coisa que o olho interpreta, e a ideia nasce disso.” (Lawson, 2004: 55).

Na realidade, o designer trabalha com o desenho não com o objecto, ele produz o desenho para se aproximar do objecto. Neste processo existe o ‘risco’ de o desenho se tornar um fim em si mesmo e o objecto apenas o ‘motivo’ pelo qual o desenho acontece. O objecto passará a representar a realidade que é o desenho. O conhecimento revela-se na circunstância do desenho tornando-se o projecto o motivo pelo qual o conhecimento é alcançado. Estaremos, portanto, no grau máximo de proximidade do objecto por via do desenho. Neste caso, o desenho identifica-se com o projecto, anulando a diferença entre desenho e design. Na realidade, o ‘perigo’ existe quando o desenho serve apenas de forma de alienação projectual quando este se desenrola acriticamente. Ou seja, quando o desenho prescinde da sua própria interpretação. O desenho que se auto-interpreta, é um desenho que procura o encontro com o símbolo através do signo. Neste caso, a leitura projectual tende a ‘ver’ o desenho não como uma entidade formal e iconicamente composta mas, sobretudo, como reveladora de significado. A ‘perda’ formal do ponto de vista do projecto enquanto constructor de significado, será compensada pela revelação sintomática do desenho laconicamente exposta.

A questão colocada por Lawson, “até que ponto os designers podem aperceber-se das ideias sobre a função a partir dos desenhos, terá algo a ver com os próprios desenhos ou terá algo a ver com o conhecimento que já possuem?” (Lawson, 2004: 61), é oportuna no modo contingente de considerar o desenho. Ou seja, o desenho não é nunca uma matéria eficazmente previsível. O conhecimento alcançado a partir da memória individual do corpo é sempre um acto composto: através da realidade da acção de desenhar (produção de desenhos) e da experiência memorável (cultura). Lawson adianta que terá, provavelmente, a ver com ambas as coisas. Isto levar-nos-á a questionar a possibilidade interpretativa do projecto fora da dimensão restrita do desenho. Ou seja, o projecto enquanto representação é interpretado como imagem. O desenho resulta da capacidade perceptiva do designer que através do seu uso dinâmico adquire conhecimento projectual. Olhar para os desenhos de projecto e ainda assim considerá-los como uma parte relevante do projecto (no caso deste trabalho a constatação de tal facto passa pela afirmação da grande maioria dos autores representados) pode ser mais do que procurar posicioná-los graviticamente em torno do objecto. Procurar, pontualmente, as suas idiosincrasias, as suas inflexões, estados de latencia, desvios, descobertas, abandonos e impressões, será considerá-los participantes num mundo em construção que engloba

pensamento individual e acção ética. Neste caso, o Desenho será a metalinguagem do projecto e as suas realizações gráficas, os desenhos, a sua real prova de existência.

“Na verdade uma análise dos sistemas simbólicos dos vários tipos de desenhos não é possível. A principal razão parece ser o facto de o sistema de símbolos ser essencialmente feito com a relação entre os símbolos e não com o que eles representam. Isto é algo muitas vezes esquecido pela pesquisa em design, que assume que transformar desenhos de projecto em sistemas de notação matemática é de alguma maneira fazer progressos. No melhor dos casos, o que pode acontecer é permitir uma sequência lógica de argumentos, mas é improvável qualquer esclarecimento sobre a real natureza do conhecimento desses desenhos.” (Lawson, 2004: 59)

Os desenhos de projecto provam a existência do objecto através do conhecimento do seu(s) autor(es). A sua interpretação será sempre condicionada pela existência real do objecto (na perspectiva da sua integração na realidade que o acolhe) e pelo facto ‘parcial’ que um desenho sempre demonstra ser.

“se quisermos entender os desenhos realizados pelos designers durante a projectação, para os podermos interpretar, necessitamos de informação para além deles próprios. Eles não podem ser vistos, simplesmente, como sistemas de símbolos independentes. Eles são susceptíveis de fazer referência a material de forma tão ambígua que nenhum sistema automatizado de análise poderia entender. Efectivamente, dever-se-ia saber o que estava na mente do designer para poder ler o desenho. Isso ajuda a explicar porque Goel estava absolutamente certo ao colocar as suas preocupações sobre o valor da actual ciência cognitiva na tentativa de compreender o design. (...) Isto faz com que o uso dos desenhos de projecto, como ferramenta de compreensão dos protocolos (metodologias) de design, seja tecnicamente, em si mesmos, muito difícil e inapropriado, sem qualquer outra evidência que os suporte. Isto também sugere que pode haver problemas potencialmente enormes quando os desenhos de projecto são olhados por outras pessoas com backgrounds diferentes, tais como clientes ou potenciais utilizadores.” (Lawson, 2004: 62-63)

Goel mostrou que os desenhos realizados com MacDraw são menos densos e menos ambíguos do que os executados à mão. Dai resulta que “os designers que usam MacDraw realizam significativamente menos ‘transformações laterais’ do que aqueles que em contrapartida usam o esquisso. Tal quer dizer que estes tendem a persistir numa ideia por mais tempo, ‘transformando-a verticalmente’. (...) MacDraw permite aos designers menos oportunidades de ‘ver’ diferentes interpretações do seus desenhos. Daí resulta menos ideias para explorar no processo, no mesmo período de tempo, aproximadamente.” (Lawson, 2004: 71).

“A razoável conclusão que podemos tirar, é que os sistemas de vectorização CAD usam a representação simbólica mas não mapeiam bem a representação simbólica mental interna que os designers usam. O resultado do trabalho com estes sistemas conduz a um mundo menos rico mentalmente, já que o desenho ‘retorna’ num modo menos sugestivo.” (Lawson, 2004:71)

Como refere Lawson, “o CAD pode ter alterado o pensamento em design, na medida em que formas mais aventureiras podem ser contempladas, mas se alterou substancialmente o processo do projecto, em si mesmo, isto parece, todavia, uma questão em aberto.” (Lawson, 2004: 75). A questão do desenho realizado com esta ferramenta provocou uma modificação formal e não uma revolução processual. Ou seja, o que se pode verificar é a relação directa entre técnica e forma resultante. As alterações tecnológicas foram capazes de transformar a forma metamorfoseando-a numa outra aparência, mas não transformaram a condição processual reveladora de um determinado conhecimento (pelo menos na maioria dos casos onde a tecnologia é utilizada como exclusividade construtiva). O computador é, para o indivíduo, uma nova ferramenta capaz de proporcionar o aparecimento de muitas formas novas, materiais e comportamentais, mas, por mais futurista que seja a visão, não é capaz de alterar, pelo menos no espaço imediato, o corpo que o usa.¹⁹⁹

É difícil que um “bom” desenho possa dar origem a um “mau” projecto. No entanto, é possível acontecer que um “mau” desenho (do ponto de vista de uma ‘má’ grafia) possa dar origem a um bom projecto. Isto, porque um “bom” desenho abrange a intenção pela qual existe. No sentido mais abrangente, a eficácia da comunicação (interna ou externa) é o primeiro fim do desenho. A sua existência ideal não está sujeita a regras pré-estabelecidas. O desenho procura comunicar tanto, quanto quem o observa deseja ser “tocado” por ele. No desenho a interface entre o sujeito e objecto é directa, materialmente próxima. As *lateralidades do pensamento* reveladas a propósito de um desenho podem convocar outras imagens, mas estas são ainda matéria visual, enquanto que no projecto as *lateralidades* são muito mais abrangentes, convocam não só a visibilidade mas outros sentidos são, portanto, *lateralidades transformadoras* que proporcionam o desenvolvimento projectual.

No entanto, a circunstância de um “bom” desenho estar ligada a um “bom” projecto é a condição mais comum. No nosso entender, este facto deve-se ao carácter visual pelo qual as circunstâncias projectuais existem. Poderemos dizer que o primeiro factor de impacto da obra projectada é visual: como acontecimento temporal e espacial. A obra/artefacto é aprendida(o), na sua maioria visualmente, quer pela forma quer pelos conteúdos visualmente referidos. Por isso, o desenho é a linguagem que melhor se adapta ao pensamento acerca do artefacto/obra, quer na sua exposição projectual, quer na sua representação comunicativa.

Para o digital poderemos estabelecer a seguinte comparação: se para o desenho analógico as possibilidades de realização são ilimitadas com o uso dos sistemas de representação digital, a resposta através de componentes integrados (ficheiros, *library*) é, ainda que muitíssimo extensa, potencialmente limitada. Considerando a transposição linear do desenho analógico para o digital, poder-se-á dizer que o designer terá, no último caso, muitas vezes, que interromper o seu pensamento projectual ‘alargado’, para o transcrever para o uso ‘restritivo’ da linguagem digital. Esta passagem, muitas vezes, necessária e praticada, do desenho à ‘*mão levantada*’ ao desenho digital, é um aspecto *novo* e, que como tal, carece ainda de um debate alargado quer ao nível da discussão disciplinar quer ao nível pedagógico.

¹⁹⁹ A aparente boa-disposição com que as pessoas se “encontram” nas redes sociais da internet não são o resultado da eliminação da frustração da solidão, bem pelo contrário, o que elas demonstram é o grau de elevada proximidade com essa frustração. Trata-se, pois, de uma outra (nova) representação para o mesmo problema.

No caso da realidade virtual, a distância a que o sujeito está em relação ao objecto é espacialmente infinita, embora o simulacro da imagem procure mostrar o contrário. No caso analógico, o modelo representado tem um alcance físico enquanto que no caso digital é inalcançável. O que é proposto é uma determinada imagem que simula o fascínio do que não é alcançável. Pensar que as imagens virtuais podem alcançar a realidade, seria confundir o sonho com a realidade, o que não é verdade. O sonho é tão real quanto a realidade, mas não é a realidade. Ele é real precisamente porque existe em confronto com a realidade. Não poderá, portanto, ser confundido com ela. O sonho não se impõe ou substitui à realidade embora contribua para que a realidade potencialmente se torne 'melhor'.

O 'sonho criador' distingue-se da realidade e por isso pode agir sobre ela. No caso da arte ou de qualquer processo poético e criativo, o 'sonho' pode ser determinante para o alcance do objecto ou para a concretização de uma realidade; em si mesmo será apenas a exposição do real. Identificar ou comparar a experiência real com a representação é impossível dada a distância a que uma se encontra da outra. Por isso, o controlo do projecto não passará por 'carregá-lo de sofisticação informática', mas antes perceber onde pontualmente se dá o encontro entre a experiência do real, do 'sonho criador', com a realidade da representação. Neste caso, o procedimento técnico ou tecnológico é consequência e não motivo projectual. No entanto, é no decorrer do uso técnico ou tecnológico da representação que surgem as 'sugestões' que determinam a evolução do processo projectual, ou seja, em última análise trata-se do uso técnico derivado da poética a informar o projecto. Assim, a aspiração do artista é, certamente, diferente da aspiração do projectista. Pensámos, portanto, que a optimização de ambos os processos seguirão naturalmente vias diferentes. No caso da arte trata-se de um impulso – o do autor – cujo movimento é auto-imaginado, movido pelo sintoma, que transcende a informação para além da factualidade da representação, envolvido na totalidade do existente. A resolução técnica é expressa na representação como valor residual. No caso do projecto o impulso que proporciona o movimento orientador do desenho do objecto, ainda que possa ser mediado pela imaginação, é exposto através da técnica. Esta, idealmente, será transcendida pela poética que residualmente se expressa no objecto.

Consequentemente, poder-se-á objectar que o significado do poder da arte é absoluto, enquanto que no design é circunscrito a um efeito programado através daquilo que o objecto particularmente representa. Para Nietzsche, a arte derivava do desejo erótico como forma suprema de significado de poder, expressa na história das necessidades do humano. Neste caso, Nietzsche refere o erotismo como significado da existência, desprezando a condição do objecto signifiante. O que parecerá difícil de verificar do ponto de vista do projecto de design, já que este encontro com o significado se concretiza através do objecto signifiante.

Do ponto de vista do design a presença absoluta do significado será dificilmente aceite se não impossível, salvo quando o design se aproxime idealmente do desenho. Perseguindo uma totalidade (valor de transcendência) que sabemos não existir, fixando a transcendência como meta na convicção da impossibilidade de a alcançar, procurando a proximidade ao abismo pela convicção da sua renúncia – é assim para a Arte. Poderá ser certamente assim para o Design, quando o seu significado é o Desenho.

CONCLUSÕES INTERMÉDIAS

Poderemos pensar na relação entre desenho e projecto em design com origem no séc. XV, no Renascimento florentino, quando na cultura ocidental a expressão gráfica procurava registar as conquistas alcançadas por via da investigação, científica e artística, da natureza e do homem. Nessa época, o desenho alcançou significado metodológico e estatuto teórico como um meio para descrever, como registo figurativo, a compreensão da natureza e do homem. Imagens e textos integrados em "modelos", passaram a representar o entendimento da natureza e a demonstrar a explicação abstracta da observação científica através da resolução de sabedorias artísticas.

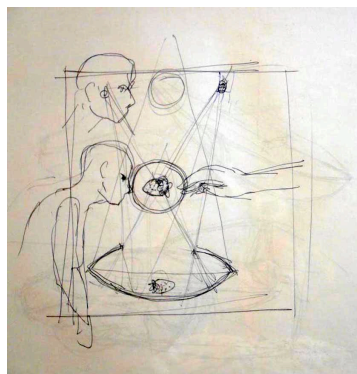
Os métodos de observação e representação passam a pertencer à representação formal e de conceitos quer seja na arte, na arquitectura ou nas 'artes menores'.

O conhecimento alcançado através do desenho pela observação e levantamento das formas da natureza, complementado pelo estudo e conhecimento das formas da antiguidade, foi orientado para o desenho de projecto de arquitectura e para a prática da pintura (entendida como projecto de pintura), tornando-se a perspectiva um exemplo explícito e simbólico simultaneamente de arte e da ciência.

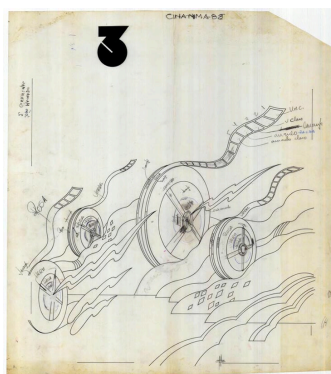
Obviamente, a disciplina de design foi oficialmente reconhecida mais tarde, mas esta referência histórica e humanística na história da representação é genericamente reconhecida. Nos séculos seguintes outros padrões de representação serão definidos, organizando os modos de visualização, ainda assim, este momento, poderá ser reconhecido como a possibilidade humanística de uma "pré-"origem do design, por via do desenho como disciplina orientada pela natural visualização da experiência do mundo e a artificial exposição do conhecimento acerca dele, não desvirtuando a sua consolidação posterior como disciplina autónoma referida ao modernismo.

A visibilidade do desenho transforma-se no projecto em realidade perspectivada. A perspectiva e, particularmente, a cultura científica do séc. XVII conduz o projecto para uma forte visibilidade. No entanto, e paradoxalmente, essa mesma visibilidade servirá para demonstrar o imponderável sobre o espaço da representação, a imprevisibilidade da forma projectual, bem como a indeterminação metodológica da sua resolução. Através do desenho a instrumentalidade cognitiva do projecto é posta em causa. O desejo presente na acção projectual é transformado pelo desenho em desígnio da experiência, cuja realidade se concretiza no objecto.

O objecto de design nasce da reconciliação que o desenho proporciona entre o sonho (da autoria) e a realidade (do programa), enquanto acção técnica transformadora da matéria em imagem. Nesta circunstância, o desenho funcionará como uma metalinguagem projectual expressa nas imagens produzidas que reconciliam e/ou confrontam as partes, proporcionando ao projecto a concretização da sua incerta resolução.



F. Providência, Exposição, 2004



J. Machado, Cinanima poster, 1988

Segundo Quici, no actual estágio, a noção de Desenho deverá ser substituída pela noção de Notação:

“uma forma de representação «polifónica» na qual todos os «modos de registo» da realidade, do desenho arquitectónico tradicional ao digital, da fotografia ao cinema, parecem convergir no plano bidimensional, na tentativa de descrever acontecimentos, espaço e movimento, colocando em cena a «violência» que resulta da arquitectura considerada como metáfora da intensidade das relações entre indivíduos e os espaços que os circundam.” (Quici, 2004: 185)

A abrangência do termo pressupõe a tentativa de definir o desenho de arquitectura considerando-o mais vasto do que o projecto, considerando que actualmente a mobilidade é o factor determinante do acto de projectar. Como é referido por Quici, “cada vez mais, o desenho não é apenas a descrição de uma arquitectura mas, sobretudo, a transcrição de um «programa».”²⁰⁰ (Quici, 2004:185). A representação por “Notação”, quer em número, quer no modo, quer na técnica opera em correspondência com diferentes disciplinas e conhecimentos. O modo de ver, observar e registar é feito em «conexão». Os modelos já não são os clássicos, harmoniosos e em correspondência com um determinado cânone, mas um espaço-tempo «fracturado», desintegrado e accidental. A representação será, assim, a experiência desta forma de agir e pensar. A representação ordena a experiência de forma mais ou menos regular ou caótica, na acepção do que até hoje foi definido como composição. Compôr talvez seja, mesmo hoje, o que mais congrega a acção da representação na tradição warburgiana da « *Bilderatlas Mnemosyne*» (Atlas de Imagens Mnemosine).²⁰¹

Nesta acepção, compôr inclui o acto de projectar. A composição, enquanto acto de ordenar consciente ou inconscientemente, é um fazer que engloba a ideia de projecto (algo por vir). Através da composição, os elementos gráficos da representação configuram-se como objecto do projecto. O desenho, conjugando intuição perceptiva e (de)composição gráfica, revela-se como a marca do projecto.

²⁰⁰ Considera-se aqui o programa não como algo programaticamente predefinido mas como uma acção dialéctica do corpo, como meio através da técnica.

²⁰¹ O *Bilderatlas Mnemosyne* (Atlas de Imagens Mnemosine) homenageia a musa grega da memória, Mnemosine. Warburg, nessas imagens, pretendia estabelecer "cadeias de transporte de imagens", linhas de transmissão de características visuais através dos tempos, que carregariam consigo o *pathos*, emoções básicas geradas no nascimento da civilização ocidental. <http://www.educ.fc.ul/hyper/resources/mbruhn/>

Como terá dito Paul Klee: “a intuição fornece os elementos para o convívio entre o pensamento acerca da realidade e o signo; é, noutras palavras, a escrita do modo de sentir e de figurar que permite gerar um desenho.”²⁰² (Klee in Quici, 2004: 189). Segundo este princípio, o desenho, gerado pela intuição, serve o projecto na medida em que fornece os elementos para a conjugação entre o pensamento acerca da realidade (programa) e o signo gráfico (marca técnica).

Não convém, no entanto, esquecer que esta “regra” operatória nem sempre terá acontecido. Podemos dizer que a representação, enquanto geradora de projecto, anunciante ou promotora, é uma prática “recente”. O objecto projectado nem sempre terá sido precedido pelo seu registo gráfico. Antes do Renascimento, o objecto nascia do acto construtivo, os seus traçados faziam-se no local da edificação do objecto ou sobre o espaço da sua distribuição geográfica. Por exemplo, as cidades romanas eram traçadas com sulcos no terreno, as suas marcas eram pontos assinalados com pedras no espaço de construção. O redimensionamento agrícola das terras era executado na geografia natural. O desenho correspondia à visualização da operação de dimensionar o artefacto. No Ocidente, o desenho bidimensional sobre bronze, pergaminho ou papiro correspondia a uma transposição gráfica do que era realizado no terreno. Uma espécie, portanto, de registo e ordenação do conhecimento. O que era executado, no local, sobre o objecto, era, eventualmente, “passado” a grafia, segundo uma escala “funcional” por necessidade de ordem colectiva (fiscal, sobretudo).

As *Ordens Arquitectónicas Gregas* que serviam de modelo à construção, sacra ou pública, foram maturadas no tempo por referência à relação métrica das partes, cujo traçado é a consequência do modo de relacionar. Ou ainda, o exemplo das pirâmides egípcias cujo traçado resulta de relações matemáticas ou da astronomia instituindo a proporção das partes, feitas através de rebatimentos, intersecções e concordâncias executadas no terreno.

Na antiguidade, quando a estabilidade do modelo era reconhecida (o modelo constituía-se como um arquétipo reconhecido socialmente) e os avanços técnicos eram lentos, a *ideia* era uma actividade prática mental enquanto que a sua representação se identificava com a construção. Posteriormente, quando a necessidade inventiva das disciplinas do projecto aumentaram e os avanços tecnológicos se tornaram rápidos, a representação tornar-se-ia coincidente com o projecto e ambas precediam a construção do objecto. Hoje, o desenho é, no âmbito da representação projectual, valorizado pelo autor(es) que procuram a representação do projecto não apenas pelo lado da razão mas também pelo lado da emoção, potencialmente criativa, que estabelece o encontro com o objecto projectado. Desejavelmente, o valor simbólico do objecto deriva da eficácia da sua representação enquanto identidade ético-estética (poética).

Poderemos, então, dizer que, no séc. XXI, a consideração do objecto re-encarna na imagem e esta como representação tornar-se-á a revisitação do modo de traçar antigo, fazendo com que a representação ‘regresse’ à construção da ‘coisa’ (objecto real). Hoje, a cultura do imaterial retirou ao modelo o seu reconhecimento como possibilidade imaginativa. Sem a presença do corpo, modelo e imagem fundem-se na imaterialidade da segunda. O valor da imagem fundado no modelo e expresso pela materialidade do corpo é desprezado, passando o objecto a ser apenas a representação de si mesmo. Estamos, pois, vivendo um ‘novo Renascimento’; um novo ‘regresso’ à representação coincidente com a construção do artefacto (obra).

²⁰² Klee, P., *Teoria della forma e della figurazione*, Milano, Feltrinelli. 1959, p.40.

PARTE III

Progredimos, neste trabalho, através da hipótese inicial de articular o triângulo: *autoria-tecnologia-programa* do qual resulta o projecto de design à outra triangulação definida por *imaginação-classificação-representação* da qual resulta o desenho de projecto. Utilizamos para tal a recolha dos desenhos disponibilizado pelos autores procurando a interpretação formal das imagens em correspondência com a consideração semiótica dos desenhos pensando que dessa consideração poderá resultar um contributo para o conhecimento do processo do projecto de design. Desde logo, consideramos esse conhecimento alicerçado na possibilidade de análise perceptiva, através da factualidade das imagens, como resultado da capacidade de ver do autor e da sua proposta imaginativa através daquilo que elas nos suscitam ver.

Neste contexto, admitimos, globalmente, poder delinear e definir grupos de proximidade e afastamento cuja articulação e movimentação na esfera do desenho poderá ser consonante com uma possível percepção projectual. A análise das imagens será, portanto, comparativa e qualitativa vinculada à hipótese inicial (triangulação proposta).

Estamos conscientes de que o modo como vemos os desenhos depende da perspectiva pela qual olhamos para eles. No nosso caso o *ponto de vista*²⁰³ é a partir do desenho. O que está em questão é, sobretudo, a experimentação de um método de visualização e o seu presumível resultado e não o objectivo de fixar uma conclusão.

A oportunidade de ver, analisar e interpretar os desenhos (na maioria dos casos obtendo acerca deles os testemunhos dos próprios autores) é gratificante para quem investiga acerca de Desenho, mas também um prazer na estreita proximidade com a presença física dos mesmos: vistos, tocados, cheirados. O ambiente e lugares onde esses desenhos permanecem arquivados, armazenados ou esquecidos, são um grato complemento da sua existência. Uma presença e estímulo concedida pela amabilidade dos autores que nos permitiram a sua visualização e sobre os quais teceram considerações subjectivas e objectivas potenciando a experiência da sua visibilidade.

Trazê-los à luz, tornando visíveis estes desenhos, devolvê-los à comunicação no contexto do projecto, é a tarefa que nos propomos, com o prazer de os estudar e o desejo de os poder divulgar.

Ainda que sem a certeza de que este material se possa diferenciar por escola, tendência tipológica ou temporal, qualidade formal, valorização semântica, ou outra, propomos a sua observação no centro de uma possível visibilidade que é a do desenho e por proximidade também a da disciplina de projecto.

Por isso avançamos para as conclusões deste trabalho através da última pergunta acerca da existência do desenho no âmbito do projecto de design pela consideração do: *porquê do como?* Ou seja, porque é que o desenho de um autor se diferencia do desenho de outro autor?

Podemos, pois, considerar que a questão genérica aqui colocada é a seguinte: qual a possibilidade de interpretação da disciplina de design através do desenho. Pretende-se a compreensão extensiva do desenho como disciplina que configura o conceito (ideia), o desenho como representação do projecto, o desenho como crítica do projecto, o desenho como comunicação projectual, o desenho como presença contraditória entre a deriva artística e funcional.

²⁰³ Considera-se a análise do projecto a partir do desenho.

Do ponto de vista do desenho enquanto objecto figura(tivo) considera-se a sua dimensão física como construção imagética ou seja, resultado de uma acção, materialização, bi e tridimensional e inscrita visualmente. Do ponto de vista da sua eficácia projectual consideramos o desenho resultado da triangulação *representação-classificação-imaginação*.

A metodologia de análise prática que adoptamos (baseada numa grelha que à frente será apresentada) configura a necessidade de interpretação das grafias (desenhos) na tentativa de verificar a hipótese colocada.

No sentido mais vasto procura-se a interpretação formal do desenho na tentativa de atingir o conteúdo do projecto. A análise e interpretação dos exemplos servem este fim.

Analizamos os modos gráficos através da caracterização, conteúdo e forma dos desenhos que possibilitam, gerem e condicionam a re(a)presentação da ideia. Tratar-se de encontrar a possibilidade de clarificar o projecto quer do ponto de vista iconográfico (conceito/conhecimento) quer operativo (sintomático/simbólico).

No âmbito deste trabalho a importância da análise e interpretação dos desenhos produzidos por designers e arquitectos é fundamentada na matéria conceptual e comunicativa capaz de representar, interpretar e comunicar o projecto. Globalmente, os desenhos são a matéria capaz de formalmente interpretar o lugar projectual do artefacto/obra. Consideram-se os desenhos capazes de simbolicamente (re)presentar o projecto mediados pela técnica que serviu o autor. Através dessas imagens procuramos *verificar* o projecto como função ideológica (desígnio) associada ao desejo através do símbolo (desenho).

Na exposição triangular do design como resultado de *autoria-tecnologia-programa* e do desenho como *classificação-representação-imaginação*, as imagens do projecto ocupam diferentes lugares no espaço definido por estes dois triângulos segundo afinidades ideológicas, simbólicas e tecnológicas.

A finalidade da análise é compreender as características, conteúdo e forma dos desenhos de modo a alcançar a interpretação dos padrões pragmáticos, sintáticos e semânticos dos meios *com o fim de ...*



encontrar o significado da resolução processual do projecto, segundo o autor e a disciplina, a partir dos parâmetros definidos na grelha de análise construída para a interpretação dos desenhos, espécimes seleccionadas a partir do arquivo iniciado com esta investigação.

Capítulo 7

7 Validação metodológica da análise das imagens

Recorrendo ao conceito de Hans Belting sobre *imagem-médium-corpo*,²⁰⁴ admitimos que essa trilogia seja consonante com outra constituída por *desejo-desenho(técnica)-desígnio*.²⁰⁵ Desta forma, as imagens existem por via do desejo, idealizadas através do médium que é a técnica por desígnio de um corpo. “As imagens (...) não *existem* por si mesmas, mas *acontecem/sucedem-se/ocorrem, tem lugar* quer se trate de imagens em movimento (que no caso é óbvio) quer, em vez disso, tratando-se de imagens estáticas.” (Belting, in Pinotti, 2009: 75).

Como refere, H. Belting a dificuldade em distinguir o ‘*como*’ da ‘*coisa*’ é que traduz a verdadeira essência da imagem. O *como* será o meio (médium) pelo qual a imagem ocorre e se dá a conhecer ao corpo (do desenhador ou fruidor da imagem) e por via dele passa a ser a ‘*coisa*’ pertencente a uma cultura. Para quem opera com imagens importa re-conhecer os sinais da grafia, pelo médium (técnica), mas importa também decifrar perceptivamente o seu significado (desejo) para alcançar o conhecimento da sua leitura (desígnio). cremos, por isso, que a compreensão acerca do *porquê do como* do desenho poderá trazer algum esclarecimento à realidade projectual.

O médium que potencia a visibilidade das imagens não deve no entanto ser confundido com a tecnologia na qual o médium se baseia. Por exemplo, num determinado momento uma imagem tecnológica pode ser uma imagem imaterial (ainda, sem corpo). Quando o médium tecnológico lhe dá corpo proporciona a sua transformação em imagem material (matéria), embora essa transformação se faça através da tecnologia. O médium é portanto algo que materializa o fazer, resultado de um exercício que não dispensa o corpo. Este existe naturalmente implicado na objectivação do artefacto. O desejo concretiza-se no artefacto que representará o desígnio. Por isso, um desenho é ‘mais’ do que uma imagem (quando esta ainda não tem corpo) ou é a imagem que se concretiza no objecto. Um desenho é um objecto material que resulta da operatividade do fazer implicado num médium que pode ser tecnológico ou não. A fruição das imagens dar-se-á por via da sua materialidade, mesmo quando apelam ao que de subjacente faz parte delas; ou seja, as imagens reais in-corporam outras imagens virtuais ou da realidade²⁰⁶ que não são necessariamente imagens materiais. Por isso a fruição das imagens só pode ser percebida e interpretada, em movimento, quando as imagens provocam e convocam outras imagens. Não é possível fixar as imagens assim como não é possível eliminá-las. O acto de as eliminar seria, por si só, a ‘fixação’ de uma imagem. Assim, como fixar uma imagem, tornando-a

²⁰⁴ O estudo das imagens proposto por Hans Belting parte do pressuposto que o conceito de imagem não pode ser entendido adequadamente sem que exista a referência a dois conceitos que formam com ele uma tríade fundamental: *médium* e *corpo*. Um *médium* é o que torna visível uma imagem e faz com que ela possa ser transmitida. Não existe imagem sem um médium de suporte. Daqui resulta, segundo Belting, a distinção entre imagens *mentais* (as da memória ou da imaginação) e imagens *materiais* (um quadro, uma fotografia). Mesmo as primeiras são na realidade vinculadas a um médium que é o nosso corpo, graças ao qual percebemos, recordamos, imaginamos, produzimos e transmitimos imagens de todo o género. “(...) as imagens vivem no seu médium assim como nós vivemos nos nossos corpos.” *Corpo* significa tanto o corpo que age quanto o corpo que percebe. Hans Belting in Pinotti, *Teorie dell’immagine*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2009, p. 73-75.

²⁰⁵ “(...) sem desejo não há desenho e sem desenho não há desígnio.” Providência, F., in *The Design Course at the University of Aveiro: promoting challenges and transformations*. History of European Universities Conference, University of Lisbon, 2011.

²⁰⁶ As imagens da realidade não são imagens reais pois elas são construídas com a utilidade de significarem.

numa mais-valia icónica, é reduzi-la contribuindo, portanto, para a anulação do seu significado. Na cultura ocidental a tendência da fruição das imagens é feita, sobretudo, ‘a favor’ da materialidade, na atribuição de valor do seu significado, e em ‘desfavor’ da condição transitória, pela afirmação da passagem de um significado ao outro.

“Hoje, a tarefa da nova iconologia é a de traçar a relação entre arte e imagem em geral, mas também o de introduzir novamente a temática do corpo que foi posta de lado por um interesse predominante pelos média, ou mesmo mantido como estranho ao nosso mundo. O actual consumo maciço de imagens necessita da nossa reacção crítica que, por sua vez, necessita de uma profunda compreensão acerca de como as imagens agem sobre nós.” (Belting, in Pinotti, 2009: 96-97)

As imagens mapeiam o mundo e ao fazê-lo representam-no e, dessa representação, nasce a ideia que construímos acerca dele. Dessa dualidade resulta a existência humana. Cremos que de forma pertinente Hans Belting aponta o seguinte: “a interação de imagens mentais e imagens materiais é, ainda, um campo amplamente inexplorado que respeita a política das imagens a que os franceses chamam *imaginário* de uma dada sociedade.” (Belting, in Pinotti, 2009: 75). Dessa dualidade, perceptiva e imaginativa, nascem as imagens do mundo e de deus! Nesses extremos podemos ainda verificar a mesma origem (perceptiva e imaginativa) que por via do movimento num determinado tempo e espaço, na mente ou materialmente, ‘acontecerão’ diferenciadas. O seu registo e permanência num determinado contexto torná-las-ão figurações da história através da memória.

A questão do arquivo de imagens que aqui nos propomos tratar respeita a memória como arquivo e a memória entendida como actividade do pensamento (capacidade mental de operar com imagens). Por um lado, consideramos o arquivo material com um determinado número de imagens que podem ser visualizadas no ficheiro, por outro valorizamos o manuseamento do mesmo e a possibilidade da sua interpretação. Nesta condição, admitimos que as imagens do arquivo não só podem ser auscultadas e manipuladas por quem as visualiza como a sua existência proporcionará a produção de outras imagens. Não se trata apenas da perpetuação de um determinado material (desenhos) mas também a possibilidade de o tornar eficaz quanto à capacidade de estimular percepções, projectando imagens e produzindo objectos (artefactos). Referimo-nos à possibilidade/eficiência que estas imagens poderão ter na formação dos alunos e na ‘motivação’ de quem trabalha nestas áreas (ou outras, porque não?!), estimulando o pensamento-conhecimento acerca delas pelo acto de as imaginar, transformando-as ou cancelando-as, ‘aderindo’ a elas de qualquer dos modos.

Tratando-se da questão da sua consideração e leitura, e sabendo que o estado de visibilidade é contaminado pelo discurso, sabemos também que as imagens são, por isso, ‘adulteradas’ pela explicitação que nelas procuramos. As modalidades com que o signo se apresenta variam segundo o esclarecimento que as imagens nos propiciam, mas também segundo o grau de conhecimento/experiência que temos acerca delas e do discurso que somos capazes de produzir sobre elas. O enquadramento sintático dos signos bem como a sua referência iconográfica, proporcionam referencias formais e de conteúdo que variam segundo a sua fruição. Não se trata apenas do poder das imagens em si, mas da capacidade de o perpetuar na sua fruição. O que deriva da leitura das imagens refere-se, por um lado, à ordenação dos signos, à articulação da

sua legibilidade, ou seja, a uma significação proposta e ordenada pela compreensão de tipo textual através dos conteúdos. Por outro lado, essa leitura é ‘finalizada’ na significação da sua conjuntura formal, pela composição que ela demonstra ser. No primeiro caso, a leitura dos elementos é estrutural, ordena conteúdos; no segundo caso, a leitura é dos signos e por isso da forma. A primeira encontra-se mais ligada à funcionalidade pela qual as imagens são construídas, a segunda mais ligada à necessidade artística pela qual elas tomam corpo. A primeira tem uma funcionalidade ainda ligada ao discurso (racionalidade retórica), a segunda é mais próxima da visibilidade (empatia narrativa). Assim sendo, quer isto dizer que no primeiro caso estaremos mais próximos das imagens do design e, no segundo caso, mais próximo da arte? Ou seja, no primeiro caso mais próximo de uma compreensão mental ligada aos conteúdos, e no segundo caso de uma compreensão visual ligada aos signos. Por isso é que no design a negação é mais fácil de concretizar do que na arte. A transformação de uma imagem noutra imagem (redesenho), no design, é ou pode ser uma condição metodológica do programa. Tal condição não se verifica na arte onde a racionalidade retórica do discurso (conteúdo) é, tão-somente, uma consequência da compreensão visual (formal) dos signos. Por isso é que a negação é difícil de concretizar em arte. Sendo esta uma condição da linguagem é difícil de concretizar visualmente.²⁰⁷ A negação obtida pela presença de elementos contraditórios estará, pois, mais próxima do discurso retórico do que da visibilidade dos signos. Estes *agrupam-se*, tendencialmente, na tradução de uma instável presença, mais do que na negação ou apropriação de um facto. Os signos não são nunca elementos visivos ‘puros’, mas apresentam-se como conjugações que produzem significado e por isso a sua estabilidade é precária e precisam da disponibilidade do receptor para que aconteçam como (arte)facto visivo. Por isso, os signos são con-formes à arte e con-textualizados no design.

7.1 paradigma criativo

Globalmente, procuramos compreender e interpretar qual o paradigma criativo de cada autor através das imagens por eles produzidas como pertencentes ou associadas ao projecto; ou seja, como compreensão alargada do projecto.

A representação projectual refere uma *mimésis* que não é simples imitação, mas uma particular forma de *poiésis*. *Poiésis* como acção do fazer (*way of making*), cujo resultado preserva uma continuidade com a comunicabilidade cultural à qual pertence.

Procuramos identificar na representação símbolos, situações e estruturas paradigmáticas da autoria que participam da unidade de significado do projecto como paradigma criativo.

Assim, colocamos as seguintes perguntas:

1. em que medida o conceito de representação e, particularmente, o desenho poderá ser importante no processo criativo e de divulgação dos mitos poéticos (autoria)?
2. quais poderão ser as bases e critérios para a construção e divulgação desses mitos (tecnologia)?
3. e quais as estruturas de representação que lhe estão associadas (programa)?

²⁰⁷ Segundo Freud mesmo nas imagens imateriais do sonho a negação era impossível de concretizar.

Segundo a interrogação proposta, o paradigma criativo depende simultaneamente das metáforas construtivas, através da técnica e das situações paradigmáticas naturais ao nível da autoria e das estruturas do programa. No entanto, o que aqui está a ser interrogado como paradigma criativo não é previsível mecânica ou cientificamente, antes participa do mistério do que existe conectado com outras formas, lugares e tempos que proporcionam a construção formal.

“Existem muitas áreas da cultura contemporânea que não são directamente afectados pelo pensamento instrumental. Isto é, certamente, verdade para a grande parte da poesia, literatura, filosofia, música e outras artes, bem como para os extractos mais profundos da vida quotidiana. É nessas áreas que encontramos a continuidade do mundo latente que todos nós compartilhamos sem estarmos plenamente conscientes disso.” (Vesely, 2004: 378)

Se é verdade que o paradigma criativo existe para o mundo natural, ele também se manifesta no mundo artificial que existe complementarmente pela mão do homem.

“No design contemporâneo não seguimos muitas regras objectivas, princípios e normas baseadas num conteúdo cultural de vida. Em vez disso, a maioria das nossas decisões são guiadas por princípios formais e geometrias do espaço e pela experiência pessoal. O actual *design*²⁰⁸ é baseado na suposição de que os princípios formais e a geometria são instrumentos neutros, subordinados completamente ao funcionamento das nossas mentes.” (Vesely, 2004: 379)

Na realidade, a representação é definida por limites que são os da própria mente e os das simulações desse pensamento por via da técnica. Por exemplo, o horizonte da representação perspectica está sujeito ao limite desse modo de representar. O que a perspectiva faz é estruturar o objecto da representação e a própria possibilidade de representar enquanto campo visual. Ao ser proposta, ela organiza a transformação da visibilidade do mundo numa nova possibilidade visual oferecendo um novo modo de ver.

“O principal veículo do projecto é um novo ponto de partida para uma abordagem que pode ser descrita como situacional ou como uma nova poética da arquitectura. O objectivo da nova poética não é tornar-se uma nova teoria, mas formular um conjunto limitado de princípios criativos, articulando da maneira mais completa possível o conteúdo e a estrutura das situações típicas, estabelecendo a orientação básica do projecto. A articulação de conteúdo pode incluir contribuições de áreas não arquitectónicas tais como teatro, pintura, literatura ou poesia, onde muitas vezes encontramos um entendimento surpreendentemente rico do espaço arquitectónico.” (Vesely, 2004: 387)

Na análise que fazemos do desenho, mais importante do que o conhecimento das regras técnicas, importa considerar a expressão da sua prática instrumental como método. O modo como este se relaciona com o objecto representado e o campo da representação.

²⁰⁸ *Itálico* nosso. Neste caso a palavra design ao não ser traduzida do inglês refere, particularmente, o projecto.

“A *praxis* não depende, em exclusivo, do conhecimento abstracto das normas, mas é sempre motivada concretamente por exemplo, pela prática. A natureza prática é revelada não apenas no modo como o indivíduo actua ou na forma como age, numa particular situação, mas também pela natureza da própria situação”. (Vesely, 2004: 373)

Isto significa que os contributos externos, vividos pelo indivíduo, são incorporados no projecto contribuindo para a sua definição e execução. O projecto passa a ter uma execução vivenciada. Vesely refere a categoria prática não apenas como a experiência ou o fazer do indivíduo, mas associando-a globalmente à actividade humana: “por exemplo, a mesa onde tomamos as refeições diárias ou as paredes que protegem a intimidade das nossas conversas dentro de uma sala” (Vesely, 2004: 373) são exemplos citados pelo autor. Neste caso, o projecto é a actividade que mais próxima está do conceito de *praxis* na medida em que esta participa da unidade da acção. O projecto é a representação da *praxis* humana e, neste caso, o desenho é o modo pelo qual esta acontece. A *praxis* entendida algures entre as ideias e a natureza como veículo que serve a unidade destes contrários. Por isso, isolar a função na natureza prática da forma é reduzir a experiência do objecto. A experiência alargada à *praxis* contempla não só a natureza funcional do objecto, como a estética, a ética e a política.

A tradicional acepção da criatividade baseada na *praxis* como conhecimento poético (*tecné poietike*) foi, contemporaneamente, substituída pela racionalidade instrumental do conhecimento teórico (*tecné theoretike*). Do nosso ponto de vista, a degeneração da actividade prática em favor da instrumentalidade técnica deriva de uma afirmação de poder, criando adulteração cultural profunda. Assim, a nossa expectativa na análise e interpretação dos desenhos é a de obter um conhecimento a partir de uma prática preferencialmente manual e heurística ou seja, o registo de um pensamento original, marca de uma identidade. Como é referido por Vesely, “a identidade não é uma propriedade das coisas ou das estruturas, constitui-se na continuidade de referências à semelhança do movimento regular da realidade do todo – assim é, para o movimento celeste, medido pela estabilidade da terra.” (Vesely, 2004: 79). Por esta via, a identidade é o que mais próximo estará da caracterização da totalidade. Ainda que esta não possa ser nunca cumprida, ela é parcialmente apreendida (conquistada) no processo de transformação do mundo através da ambiguidade (memória) crítica que origina a criação do ‘*agora*’. W. Benjamin (in Didi-Huberman, 2000: 241-243) estabelece a proposição dialéctica dizendo que a “ambiguidade é a imagem visível da dialéctica”, consequentemente a imagem dialéctica poderá ser caracterizada da seguinte maneira:

Imagem dialéctica Ambiguidade crítica memória crítica: permite criar colisões, destruições, com o passado, originando a criação do 'agora'. (Barnett Newman, <i>The sublime is Now.</i>)	
Parâmetro de ambiguidade essencial	Parâmetro crítico
1. parâmetro estrutural da imagem dialéctica; 2. a ambiguidade é a imagem visível da dialéctica; 3. imagem da autenticidade estética; 4. dissociação da síntese da clareza teológica.	1. capacidade de intervenção teórica finalizada em problema de conhecimento; 2. aceitação do choque da memória acolhendo diferentes significados; 3. fronteira ambígua das imagens insuficientes e de lucidez crítica. 4. momento de fragilidade do despertar.

Na realidade, o autor (produtor) executa a operação plástica realizando algo novo(obra), questionando a técnica e operando a forma através da matéria, o que “quer dizer que a imagem dialéctica, que proporciona o novo, deverá ser entendida pela capacidade de abertura heurística e não pela redução axiomática dos seus próprios ‘programas’.” (Didi-Huberman, 2000: 243). Consideramos, então, que a possibilidade criativa do design pode acontecer pela operação de resolução do desenho.

1. O desenho proporciona a criatividade do design:

- 1.1 privilegiando o processo;
- 1.2 reconhecendo a presença do corpo;
- 1.3 aceitando o paradoxo funcional do desejo como factor de desenvolvimento projectual.

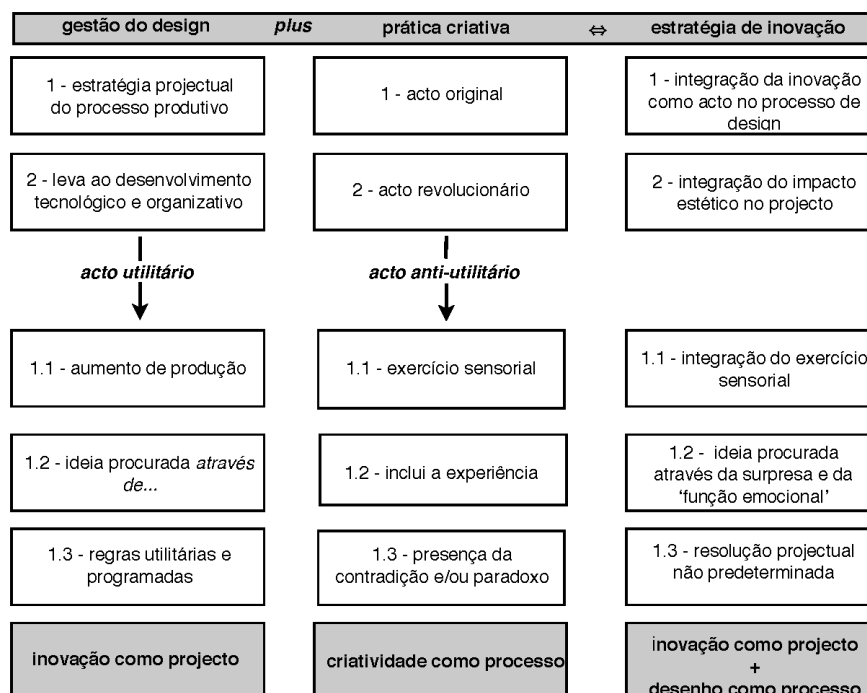
2. A criatividade procura a resolução original, individualizada e idealmente autónoma do objecto:

- 2.1 crescimento/resolução do objecto de forma não apriorística (pré-determinada);
- 2.2 contando com factores de surpresa - proporcionando caminhos de desenvolvimento projectual inovadores;
- 2.3 como consequência do desenvolvimento tecnológico, o desenho distancia-se do objecto que representa e, assim também, da ideia de representação (por um lado, aproxima-se da idealização do objecto, por outro autonomiza-se como expressão própria do pensamento visual).

3. A inovação, como estratégia de produção, proporciona:

- 3.1 reconhecimento da história (memória simbólica);
- 3.2 trabalho com os dados segundo uma explicitação visual;
- 3.3 transformação operativa da matéria através do corpo;
- 3.4 comunicação da ideia.

Segundo o esquema descrito abaixo, a expressão cultural apreendida e explicitada através do corpo do autor torna-se experiência empática que participa na gestão da inovação do design. O corpo investido no objecto está presente no desenho que pela mediação empática se desenvolve através da realidade matérica do instrumento, manipulado sensorial e cognitivamente.



Como podemos concluir através do diagrama apresentado, o desenho proporciona a criatividade do objecto: 1. considerando o processo; 2. reconhecendo a presença do corpo; 3. aceitando o paradoxo funcional do desejo como factor de desenvolvimento projectual.

Assim, a criatividade integra uma estratégia de inovação na gestão do design: 1. procurando uma resolução original do objecto, individualizada e idealmente autónoma, 2. promovendo uma resolução não completamente determinada, 3. admitindo factores de surpresa que proporcionam caminhos de desenvolvimento projectual inovadores.

Consequentemente, gerir a inovação do design através da criatividade proporcionada pelo desenho reflecte: 1. reconhecimento da história (memória simbólica), 2. trabalho com os dados (programa) segundo uma explicitação visual (em correspondência com a realidade do objecto), 3. transformação operativa da matéria do projecto através do corpo do autor que utiliza o desenho para mediação do objecto, progredindo através da realidade material do instrumento manipulado sensorial e cognitivamente.

7.2 análise comparativa. Modelos

Interpretar um desenho é tarefa ingrata, vinculada a uma subjectividade ainda que esta não se manifeste arbitrária. A actividade hermenêutica do desenho, enquanto interpretação de significados da linguagem gráfica, está directamente ligada à mensagem que se deseja comunicar, sujeita às regras de utilização de uma determinada época mas, sobretudo, à leitura que se faz dessas imagens. Procurar interpretar o desenho de projecto é antes de mais procurar perceber a possibilidade da sua excepção, tentar encontrar o gesto que marca o “desvio” que provocou o encontro com o novo; a grafia que aponta para a clarividência de um facto, a marca que denota a figuração por vir. Tudo isto é *ver o que foi visto* pelo autor, mas também *ver o que*

não foi visto, já que a possibilidade do ver é diferente para cada um e assim aquele que vê o desenho, vê-o naturalmente diferente do seu executante.

Tentar chegar à validação e sistematização deste material (tanto mais que ele se apresenta quase na totalidade como desenhos da fase heurística do projecto) através de regras e parâmetros “científicos” seria desvirtuar o *objecto-desenho*, mas seria também desconsiderar a sua autonomia enquanto objecto da figuração.

Em nenhum dos casos os desenhos recolhidos neste trabalho são a representação integral, imagética ou executiva, da obra do autor. Na quase totalidade dos casos, os desenhos dependem da escolha dos autores que os seleccionaram sem que a definição da selecção fosse objectivamente declarada (mesmo que essa explicação acontecesse poderia, muito bem, ser ‘mentirosa’; o nosso controle sobre essa condição nunca poderia ser exercido).

Talvez o factor mais objectivo tenha sido, quase sempre, a escolha feita pelos autores depois de uma conversa a propósito do *Desenho*, mantida com a grande maioria deles (da qual se dá testemunho nos *Anexos* deste trabalho).

Essa conversa cujo modelo foi propositadamente informal, teve como incentivo a importância do desenho no processo da projectação e as considerações gerais acerca da disciplina de desenho e de projecto. Recorrendo à experiência e conceptualização de cada um dos autores o testemunho acerca do argumento tem, naturalmente, um carácter pessoal.

Consequentemente, neste trabalho não procuramos a definição de uma metodologia projectual (não é essa a nossa intenção sabendo que seria destinada a ‘falhar’ por quanto esta se prevê inexistente como paradigma de resolução ‘único’) mas o encontro com uma possível diferenciação perceptiva e consequente valor imagético, cuja consequência cremos poder ser diferenciadora do projecto.

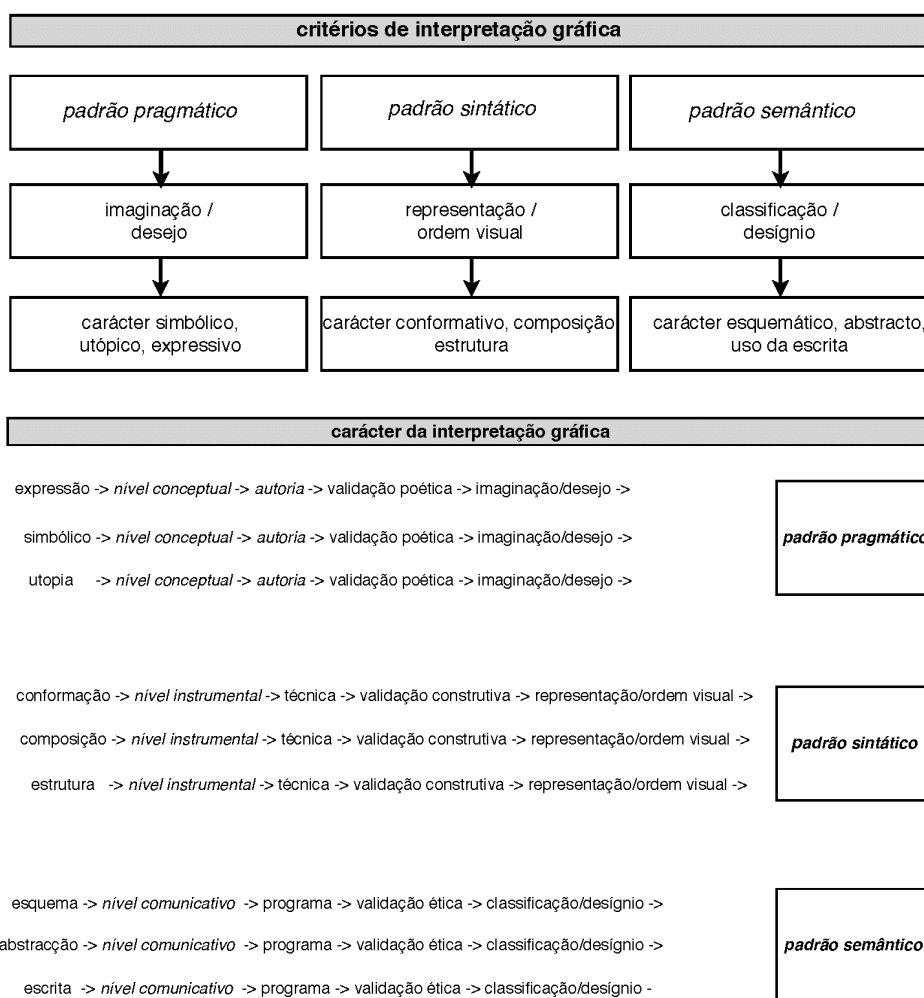
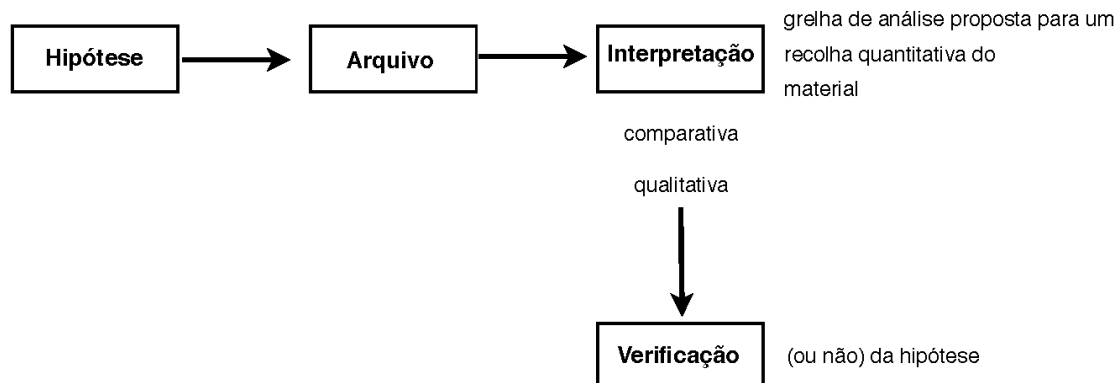
Interpretar os desenhos significa analisar e comparar a ‘figura/tema’²⁰⁹ (argumento) e a forma (modelo da representação) e ao mesmo tempo tentar chegar à interpretação caracterizadora da autoria. Neste caso, cremos que este trabalho poderá alcançar a interpretação acerca da operatividade das imagens no decorrer do acto de projectual, a partir da posição teórico-prática, eventualmente estética, de cada autor. O desenho será preferencialmente tratado como a possibilidade de traçar signos gráficos – marcas – num suporte que na maioria dos casos é o papel. Expandimos os recursos do desenho à operacionalidade das imagens, tornando o estudo abrangente ao projecto de arquitectura.

Dada a evidência da impossibilidade de tratamento plenamente objectivo deste material, consideramos a sua proximidade subjectiva ainda que não arbitrária.

Muito sucintamente podemos dizer que se trata da apresentação de uma hipótese (a articulação dos triângulos) que usa o material recolhido (o arquivo) permitindo uma interpretação feita por comparação qualitativa do material (grelha de análise) que permitirá verificar, ou não, a hipótese inicial. Do ponto de vista teórico, admitimos a hipótese que a articulação dos dois triângulos possa sofrer infinitas variáveis intercalares pela introdução de outras tantas considerações organizadas de forma triangular. Ou seja, à constelação formada pelos dois triângulos iniciais poderemos acrescentar muitos outros pontos relacionados de modo triangular, já que os triângulos são definidos por vértices (pontos) que correspondem a hipóteses de análise; do ponto

²⁰⁹ Neste caso, consideramos que a palavra inglesa ‘subject’ talvez sirva melhor o propósito nominal a que nos referimos como sendo a subjectivação do argumento.

de vista prático consideramos que, fruto da subjectividade da recolha do material, a sua análise seja sempre sujeita a uma interpretação qualitativa.



Em simultâneo com estes critérios e caracterização da interpretação gráfica admite-se a existência de uma *constelação multi-fragmentada* de análises das quais fixamos: autoria, imaginação, tecnologia, classificação, programa, representação. Mas às quais poderiam ser associadas muitas outras tais como: ideia, utopia, funcionalidade, comunicação, conhecimento, poética, etc.

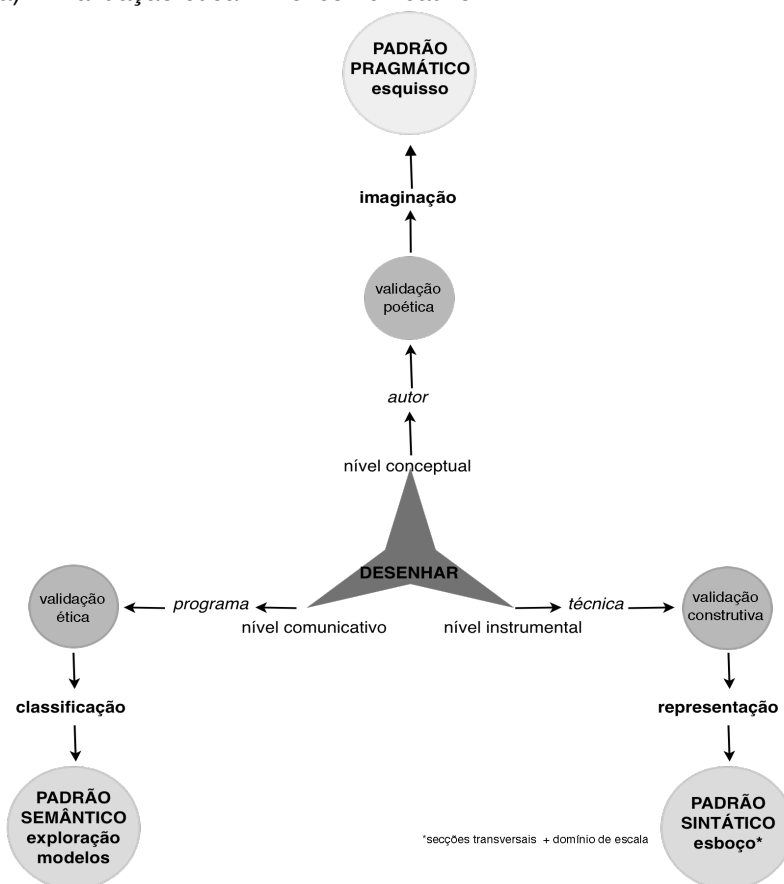
A natureza transitória e mutável do desenho não se fixa em modelos apriorísticos. O processo do desenho, que relaciona ideia e realidade através de uma acção do corpo, é informado de diferentes maneiras.

A sua definição, esquemática, pode ser estruturada da seguinte maneira:

- *nível conceptual*: reúne o(s) *autor(es)* consigo mesmo e este(s) com as envolventes projectuais, públicas e privadas ⇒ *validação poética* imaginando, construindo e verificando acções, ideias e conceitos;
- *nível instrumental*: implicado na acção do fazer ⇒ *validação construtiva* verificando as acções do desenho através da *técnica*;
- *nível comunicativo*: confronto entre o(s) autor(es) do projecto e o que lhe é dado ⇒ *validação ética*, grau de exigência do *programa*, último e primordial, pelo qual o projecto adquire sentido.

A esta diferenciação projectual correspondem diferenciações formais de utilização dos meios gráficos nos modos de desenhar, por exemplo:

- *esquisso* - permitindo explorar diferentes variações formais agrupadas geometricamente ou não ⇒ *validação poética (imaginativa): nível conceptual*;
- *secções transversais + desenhos à escala* – permitindo explorar e examinar efeitos e organizações espaciais, experimentando relações projectuais, compatibilidades e assimetrias formais ⇒ *validação construtiva: nível instrumental*;
- *modelos* (por exemplo, maquetes) – permitindo explorar as relações entre massas constituintes do objecto projectado (inscritas ou ausentes, relações de volume, de luz e sombra) ⇒ *validação ética: nível comunicativo*.



A versatilidade do desenho permite, a par do uso prático e veloz, a variação e alternância através de um pensamento desejavelmente ágil numa esfera de actuação que pode ser tanto pública como privada.

Na *esfera privada* o desenho está ao *serviço da autoria/imaginação* como:

- *instrumento de observação* – capacidade de ver relacionada com a compreensão;
- *instrumento de experimentação* – exploração das ideias através da forma;

e ao *serviço da tecnologia/classificação* como:

- *instrumento de investigação* – enunciação das hipóteses e sua avaliação;
- *instrumento de verificação* – análise formal favorável ao aparecimento de novas ideias.

Na *esfera pública* o desenho está ao *serviço do programa/representação*, como:

- *instrumento de comunicação* – representação externa, dialogante, do projecto;
- *instrumento de persuasão* – valorização de aspectos particulares do projecto.

A observação relacionada com a capacidade de ver e compreender promove o que Cicalò chamou “arquivos de conhecimento.” (Cicalò, 2010: 40). Resultando estes da qualificação quantificada do ver, associada à capacidade instrumental de investigação e experimentação do desenho. No caso do design, através da observação, o desenho associa-se ao projecto como acto de pensamento. No entanto, esse acto de pensar tem validade própria como matéria do desenho. É, por si só, matéria de verificação do projecto. Como refere Maldonado,

“Desenhar, sobretudo desenhar para projectar é um modo de modelação que, como nos ensina hoje a psicologia cognitiva, coloca uma série de perguntas que são tudo menos simples. Porque desenhar para projectar manifesta-se simultaneamente como desenhar durante a execução do projecto, e o projecto realiza-se durante o desenhar. É esta presente interacção entre o meio (desenhar) e o fim (projectar) que possibilita avançar para a solução procurada e, por vezes, encontrada.” (Maldonado in Cicalò, 2010: 43)

A exposição do problema projectual em imagens, através de desenhos, serve à validação do projecto. A exposição cíclica do desenho, quer seja na sua organização redutora (por vezes estreitando canais de verificação), quer seja na sua múltipla construção (outras vezes multiplicando as hipóteses), serve para que a validação seja um acto externo através da visibilidade interna do autor, quer isto dizer, uma reflexão que decorre da acção de desenhar. Uma acção de duração indefinida e cujo resultado não poderá nunca ser garantido. A disponibilidade para desenhar é um dado do próprio desenho. Disponibilidade mental e física, porque o desenho precisa da acção do corpo para se realizar.

A obtenção de um desenho, quer seja útil ou inútil, implica a disponibilidade enérgica do corpo: ritmos alternantes (do mais lento ao mais veloz ou, ao contrario), expressão corporal e da mente que se revelam no desenho e cujo ultimo alcance será o da comunicação. O desenho praticado no âmbito da disciplina de design tornar-se-á mais ‘imediato’ por via do projecto, a sua percepção é, de um modo geral, mais facilmente ‘identificada’ do que na arte. Ligado ao projecto, o desenho percorrerá ‘atalhos’ conduzido por vias de representação mais ‘concretas’ e esclarecidas pelo programa. Não quer isto dizer que, desviando-se da condução programática, o autor não encontre motivo para o desenho cujo alcance mediado pelo corpo ainda é desejavelmente projectual. Em contra partida, o mesmo não acontece com as imagens produzidas na ausência da mediação do corpo. Por isso, as imagens digitais podem ser um

favorável meio de comunicação mas serão, simultaneamente, um deficiente meio de representação/projectação.²¹⁰ A capacidade de comunicar, atribuída ao desenho digital e, em geral, aos objectos mediatizados tecnologicamente, resultam do apuramento de níveis de simulacro cada vez mais vastos, cujos dispositivos operativos (de poder) são cada vez mais sofisticados.²¹¹ cremos, no entanto, que essa eficácia não obtém correspondência na projectação/representação cuja necessidade de envolvimento do corpo, física e mentalmente, é profundamente presente.

O desenho, entendido como a representação necessária à resposta projectual, levanta a questão da capacidade executiva do mesmo, ou seja, o seu domínio e uso como habilidade. Esta questão que, aparentemente, é deixada de fora deste trabalho poderá ser um possível subtema a tratar posteriormente. Como consideração genérica, podemos desde já avançar que a consideração da habilidade (de/para desenhar) não poderá ser tomada como condição inibidora; porque habilidade e desenho, vistos através do desejo transformado em desígnio, serão uma espécie de irmandade tornando-se indistinta a hierarquia de valor. A eficácia do desenho dependerá, é certo, do grau de habilidade do mesmo, não segundo regras que determinam o seu estado ou posição no *corpus* do desenho, mas antes pelo sua eficiência representativa no modo (acção) de desenhar. Na verdade, a eficácia do desenho revela-se, directamente, no objecto-desenho ou, indirectamente, no objecto desenhado (objecto de design) para além do cálculo ou vontade do autor ou do programa. Dependerá mais da tentativa, na hipotética certeza de erro, do que da sua resolução apriorística. Citando Beckett de memória trata-se mais do real encontro com: “tentar, tentar de novo, para voltar a errar” do que da obtenção de qualquer realidade definitiva. A expressão gráfica pela qual o desenho se realiza é, pois, o resultado de um corpo perceptivo que se (auto)representa no objecto cognitivo que é o artefacto. Do ponto de vista externo, a sua classificação depende mais de regras de uma política do desenho do que da sua compreensão ética. Tal pode ser demonstrado pelos constantes “erros” de interpretação cometidos ao longo de todo o percurso da história de arte.

Segundo Žižek “o curso histórico dos acontecimentos já não se pode apreender como um processo unitário, mediante algum meta-relato de controle.” Ele considera a história como “uma re-escritura retroactiva em que cada nova perspectiva narrativa é capaz de re-estruturar o passado e mudar o seu significado”, concluindo que “assumir uma posição neutral donde seja possível coordenar e totalizar as simbolizações narrativas divergentes é impossível *à priori*.” (Žižek, 2000:259).

O acto de classificar é, assim, um momento de ordenação especulativa pela relação que o objecto mantém com o autor da classificação. O objecto opera simbolicamente materializado pelo corpo de quem o classifica, neste caso de quem vê e analisa os desenhos. Quer seja no acto da sua realização, pelo seu autor; quer seja, no acto da sua apresentação através dos olhos do observador/investigador.

No nosso caso, consideramos os desenhos como alternativa à lógica do conciliatório e historicamente dedutivo.

²¹⁰ Podemos pensar que se a Frank Lloyd Wright lhe fosse dada a possibilidade de usar a tecnologia digital tê-la-ia usado, enormemente, na comunicação dos seus projectos. No entanto, restaria a dúvida se através dela o uso projectual teria sido igualmente eficaz...

²¹¹ Esta teoria é defendida por Agamben, a partir de Foucault.

A verificação da hipótese é colocada, internamente, no projecto e, externamente, por tendência de época, escola, referentes literários e outros.

Assim, o desenho é globalmente proposto como pêndulo de oscilação entre duas concepções opostas de design: design especializado (tecnológico) e design *integral* (estratégico).

Podemos dizer que entre o desenho de esboço, inicial, e o desenho digital, final, existirá um 'corredor' de informação cuja manipulação visual se revela útil.

Essas imagens (referentes da visibilidade da representação) não são, simplesmente, a representação do objecto, ou interface dele, mas a representação do pensamento pelo qual o objecto existe. A 'agitação' do pensamento, num determinado percurso, em colisão permanente com a sua contenção, necessita ser representado. Nesse processo que obedece a regras, naturalmente em transformação, as questões do tempo e da memória poderão ser consideradas, talvez, as mais prementes. Hoje, o tempo que serve de mediação entre o acto de projectação e a produção do objecto é, muitas vezes, longínquo; tal é evidente, sobretudo, quando se trata de projectos cuja classificação tecnológica é grande já não é como anteriormente, quando o acto de projectar pressupunha uma proximidade regrada com a produção do artefacto e cuja passagem, de um modo de representação ao outro, obedecia a princípios metodológicos que garantiam eficácia ao projecto. A diferenciação tecnológica do projecto pode ser tão grande que a projectação pode ser identificada com a realização do objecto, tanto quanto o projecto pode ser uma estratégia da *sobrevivência programada* para um momento longínquo, ainda 'por vir'.

Consequentemente, mais do que nunca a utilidade dos modos de representação não obedecem a qualquer disposição linear. Formas de desenhar diferentes podem coincidir temporalmente no projecto, bem como modos semelhantes de desenhar podem ser utilizados em momentos diferentes do projecto.

Por outro lado, a memória convoca, organiza, multiplica, difunde quer o pensamento quer a sua representação. Hoje, a imagem é a matéria projectual por excelência, já não só como registo de verdade ou validação projectual. As imagens do projecto evocam, organizam, imaginam a realidade projectual na condição de esta poder ser um marco *activo* da subjectividade do indivíduo, que age integrando a transformação do mundo.

Será esta, ainda, uma perspectiva optimista do mundo?... Talvez sim, pela qual esperamos poder continuar a projectar a sobrevivência, através do desejo de novos desenhos para o mundo.

Capítulo 8

8 O arquivo

O arquivo proposto refere a criação de uma base de dados de referência para a preservação e estudo de desenhos de projecto.

Trata-se da criação de um arquivo digital de desenhos de projecto de autores portugueses, realizados preferencialmente a partir do séc. XX.

Normalmente, destinado ao desaparecimento rápido, os desenhos de projecto são pelo seu carácter transitório e de desempenho pontual um material efémero ainda que a compreensão e a evidência estética do projecto possam ser decifradas através deles.

Neste caso procurar-se-á a possibilidade de aceder e perpetuar a compreensão acerca do objecto registando digitalmente as imagens que estiveram na sua origem.

O objectivo de constituir um *database* como arquivo dos desenhos de projecto serve:

1. de instrumento/material disponível para a nossa investigação; podendo, posteriormente:
2. consolidar a existência de um material que, normalmente, é de difícil acesso e cuja validação instrumental e estética, normalmente, desaparece ou permanece na posse dos seus autores o que faz com que a sua análise seja pouco sistematizada;
3. como material didáctico ao serviço do projecto, como exemplos de interpretação quer do ensino do desenho quer como referência ao projecto;
4. por fim, como matéria capaz de contribuir para a crítica da disciplina e como auto-crítica do designer.

Na realidade considera-se que esta é uma recolha que ainda está por realizar, de forma sistemática, em Portugal se bem que a proposta iniciada teve junto dos mais reconhecidos autores nacionais o melhor acolhimento como se pode testemunhar pelos exemplos e testemunhos recolhidos (ver anexos).

Assim, o arquivo que aqui é proposto procura conhecer e testemunhar a necessidade e eficácia de inquirir e inventariar o que mais próximo está da fixação do momento criativo, neste caso tratar-se-á da compreensão do desenho presente ou 'ausente' no projecto.

O arquivo procura dar testemunho e contribuir para o estudo do desenho e da sua importância no projecto como estímulo, mas também como instrumento promotor da auto-reflexão crítica da disciplina de design.

A compilação concertada e a crítica e divulgação deste material deseja constituir-se como um acto embrionário de um projecto em construção divulgador e motivador do desenho:

1. a *nível científico*, em concordância, interpretação e divulgação do projecto;
2. a *nível didáctico* respondendo com exemplos no processo de aprendizagem de alunos de formação superior e avançada;
3. como *modelo prático* de exercício auto-crítico na prática do projecto de design.

O arquivo serviu, assim, este trabalho mas sobretudo visa o seu desenvolvimento futuro alargando e sistematizando a recolha e seu estudo quer por via da especificidade, estudando em profundidade cada autor, quer por via de análises temáticas, instrumentais ou outras. De qualquer dos modos considerando sempre o desenho como o referente para a compreensão e promoção simbólica dos artefactos culturais portugueses.

Com a constituição deste arquivo os resultados expectáveis são, pois:

1. dar corpo a um material “volátil” que contribui de forma determinante para a compreensão do património cultural português, quer ao nível da decifração da criatividade, quer como instrumento de utilidade técnica e estética;
 2. proceder a um registo inicial, baseado na aproximação a autores de reconhecido mérito nacional;
 3. proceder a uma classificação e divulgação das imagens obtidas;
 4. iniciar o estudo comparativo das imagens;
 5. propor uma aproximação à classificação comparada do material;
- posteriormente esperamos que este material possa contribuir para:
6. divulgação e promoção do material recolhido (desenhos) e da sua realação com objecto projectado;
 7. extensão da recolha e compreensão aprofundada do desenho e do design;
 8. colaborações institucionais de estudo e divulgação deste ou materiais semelhante

8.1 o arquivo: um modo de ver ou o movimento do olhar

Toda a imagem (e, por isso, também o desenho enquanto imagem) comporta uma dimensão plástica no sentido que participa de uma visibilidade construída. A plasticidade é, assim, um condição da visibilidade, a matéria pela qual a imagem (desenho) toma corpo. O desenho na arte, reduzido ao seu grau de essência mínima, opera *por* e *em* função da plasticidade. Neste sentido redundante qualquer desenho (seja ele “funcional” ou anti-funcional) pertenceria essencialmente à arte. Com qual convicção, de que modo, com quais consequências? É o que aqui esta a ser tratado. Dizer que a arte não se propõe comunicar é tão verdadeiro quanto o contrário. A recusa em comunicar pode ser mesmo uma forma de comunicar (pelo menos, como tal, pode ser interpretada). A definição artística é também uma limitação classificadora, ou seja, a hierarquização de valor do objecto servir-nos-á apenas como argumento de interpretação. Ao propor este trabalho de investigação, a nossa expectativa partiu do confronto com o desenho como argumento de interpretação do projecto. Se considerarmos os desenhos de projecto, como paradigma de plasticidade, cuja estrutura funcional (formas, cor, textura) dá a conhecer o projecto poderemos recorrer à acepção de Fabrizio Desideri colocando a seguinte pergunta: “existe um espontâneo discernimento perceptivo e, assim, uma peculiar cognição das imagens (um acesso directo cognitivo às imagens em quanto imagens) ou existe sobretudo re-conhecimento daquilo que a imagem mostra, denota ou representa?” A esta pergunta, o próprio admite poder responder do seguinte modo: “as imagens “vêm-se” e depois, ou ao mesmo tempo (segundo os casos), reconhece-se o que mostram, denotam ou representam.” (Desideri in Luca, 2008: 67).

Ou seja, as imagens vêm-se como se vêem os corpos e os objectos, e depois ou ao mesmo tempo reconhece-se aquilo que elas representam. O seu significado deriva desta percepção dupla, valorizando um ou outro aspecto segundo a interpretação que delas queremos ter. No acto perceptivo está implicada a imaginação que elas provocam e a memória que elas convocam. Uma imagem para representar precisa de existir. Para que o desenho possa representar *algo* precisa de ter existência como objecto produzido pela acção de desenhar.

“Pela força da sua presença a imagem não pode ser resolvida e reduzida à representação, a menos que não se use indiferenciadamente os dois termos.” (Desideri in Luca, 2008: 78). Por isso, a nossa consideração acerca do desenho de projecto baseia-se na presença material dos desenhos cedidos pelos autores. Esse material foi, desde logo, o motivo pelo qual este trabalho foi concebido.

A intencionalidade produtiva dos desenhos de projecto ditam-lhe a representação e, simultaneamente, condicionam-lhe a existência representativa. A acção de imitar (no sentido de procurar os conteúdos do projecto), como poética, é executada pela representação funcionalizada na imagem. A imagem é vista na e pela representação. Deste modo, dificilmente as imagens não poderão ser diferenciadas como artísticas ou projectuais, já que em ambos os casos a função artística ou projectual é executada na representação. Consequentemente, a função representativa do desenho é apresentada como o seu horizonte de existência que deriva, segundo Desideri, da “contingência construtiva” (plasticidade) e da “necessidade expressiva” (corpo).

“(…) nos jogos linguísticos modela-se o sentido não só daquilo que fazemos, mas também daquilo que desejamos que venha a ser: modela-se no interior da linguagem, na sua imanente força simbólica, em direcção aquilo que, no horizonte aristotélico, poderemos chamar o predicado daquilo que é.” (Desideri in Luca, 2008: 84)

O reconhecimento “*daquilo que é*” necessita do corpo que encarna a visão. “A imagem correlaciona-se com o olhar, consequentemente, a questão que sempre a acompanha remete essencialmente para a questão da natureza do olhar.” (Petrosino in Luca, 2008: 84). Qual a sua natureza? Qual a sua dimensão e consequência? O que é o olhar, em última essência? Seguindo Petrosino, no sentido humano, *olhar* é mais do que *ver*. Implica mais do que uma resposta aos estímulos visuais suscitados pela presença da luz. Olhar não é somente recepção e reflexão na resposta a esses estímulos, mas está para além da imediata condição instintiva tornando-se resposta expressiva através da capacidade de associação que o olhar oferece. A resposta é, pois, mais complexa do que o registo da impressão causada pelo facto de *ver algo*. O que está em causa é o modo como os estímulos luminosos (visuais) se tornam no motivo para o desenrolar de uma acção (olhar) que não termina com a visão. Isto é, através da impressão deixada pela visualização de um objecto, cena ou figura, o ser humano é capaz de se exprimir através do corpo que é maior do que o órgão da visão. O que nos ocupa neste trabalho são os desenhos como expressão visiva quer no seu modo de produção quer de recepção. Portanto, o que o corpo faz para além do órgão é acrescentar à visualização o movimento que transforma o visual em visível.

“(…) para designar a visão orientada, a língua francesa recorre à palavra “*regard*” (olhar), cuja raiz não designa originariamente o acto de ver, mas sobretudo a atenção, a preocupação, a espera, o olhar, a vigilância, a salvaguarda, marcadas pela insistência expressa no prefixo que duplica a interacção. Rever é um movimento que visa *manter vigilância* (...), por olhar deve-se entender menos a faculdade de recolher imagens do que o estabelecer relações.” (Starobinski citado por Petrosino in Luca, 2008: 97)

Sempre no seguimento desta ordem de ideia, Petrosino aponto para o facto de Jean-Luc Nancy referir que na palavra *re-presentation* o prefixo *re* referir não a repetição mas a intensificação da acção. Argumenta que na re-presentação é mais importante a intensidade do movimento com que age o olhar, do que a duplicação da visão por similitude com o que é visto. O estabelecimento de uma “certa” relação e não a instauração da relação mimética, é o que é próprio do olhar que apreende o objecto por via de uma “visão orientada” (Petrosino in Luca, 2008:97). Um desenho é a consequência da visão orientada, mais ou menos consciente, do seu autor e dirigida pela condição projectual pela qual teve origem. Podemos, assim, estabelecer limites que vão desde a arte revelada como sintoma, até ao condicionamento estritamente programático do projecto (design ou outro). Assim, olhar, na correlação que esta acção (movimento) estabelece com a produção de imagens, é “ir ao encontro daquilo que surge; (...) o olhar não reage e não reflecte, mas responde; ele não pertence à impressão mas à expressão.” (Petrosino in Luca, 2008: 98). Esta resposta é iminentemente humana. Resulta da sociabilidade do humano como ser pertencente a uma cultura. Por isso, o olhar “é um modo de ser do sujeito ou, mais precisamente, é um dos lugares no interior do qual o sujeito se afirma e habita enquanto sujeito – i. e, como aquele que, respondendo, continua a mover-se, afirmando-se para além das reacções orgânicas.” (Petrosino in Luca, 2008: 100).

O olhar, através do desenho, procura sempre desvelar aquilo que é reproduzido como imagem, busca através do movimento que re-presenta as variáveis do olhar, ‘ultrapassar’ o olho que vislumbra fixamente. Essas variáveis são possibilidades combinatórias que não se fixam nunca. Aquilo que pode ser tomado como verdadeiro, nunca o é, definitivamente. Existe como *imagem de e*, nessa condição, ultrapassa o artefacto pelo qual teve origem. O que, então, aqui se propõe é o movimento do olhar que existe sem poder ser fixado. Neste caso, o projecto pode ser o motivo pelo qual o desenho acontece, e este a força pela qual é superada a intencionalidade projectual. Isto, porque o desenho não reproduz fielmente, e com *sentido*, a realidade. Ele dá-se a conhecer pelo movimento que activa o olhar e que possivelmente actua sobre a realidade. No nosso ponto de vista, a consideração que temos acerca da análise e interpretação dos desenhos deriva teoricamente desta compreensão que pode ser coadjuvada pela questão científica, colocada por Miguel Castelo Branco (prémio Bial 2009), quando diz que a visão é “uma excelente porta de entrada” para começar a compreender o cérebro:

“Já sabemos hoje em dia delimitar bem as áreas do cérebro dedicadas à visão; conseguimos explicar relativamente bem como o cérebro funde a imagem dos dois olhos; percebemos muito bem como percebemos o contraste e o movimento, Mas, ao mesmo tempo, a ambiguidade da percepção continua a ser uma questão que está por responder: por que é que reagimos de forma diferente a estímulos visuais idênticos?” (<http://ultimahora.publico.clix.pt/noticia.aspx?id=1378848>, acesso em 13 jun’09)

Segundo a nossa questão concreta, a da feitura e análise dos desenhos no âmbito da realização do projecto, tratar-se-á primordialmente da compreensão das diferenças, dos desvios, que introduzem a possibilidade do novo; em suma, da resposta do autor individualizada. Nos desenhos existirá latente a motivação pelo qual eles se realizam, uma conquista parcial, pontualmente feliz, maioritariamente incompleta. Em todo o caso, potenciadora da transformação projectual.

Apresentaremos, a seguir, o modo como acedemos ao material e qual o resultado da sua manipulação.

8.2 o arquivo: o desenho como entidade visual

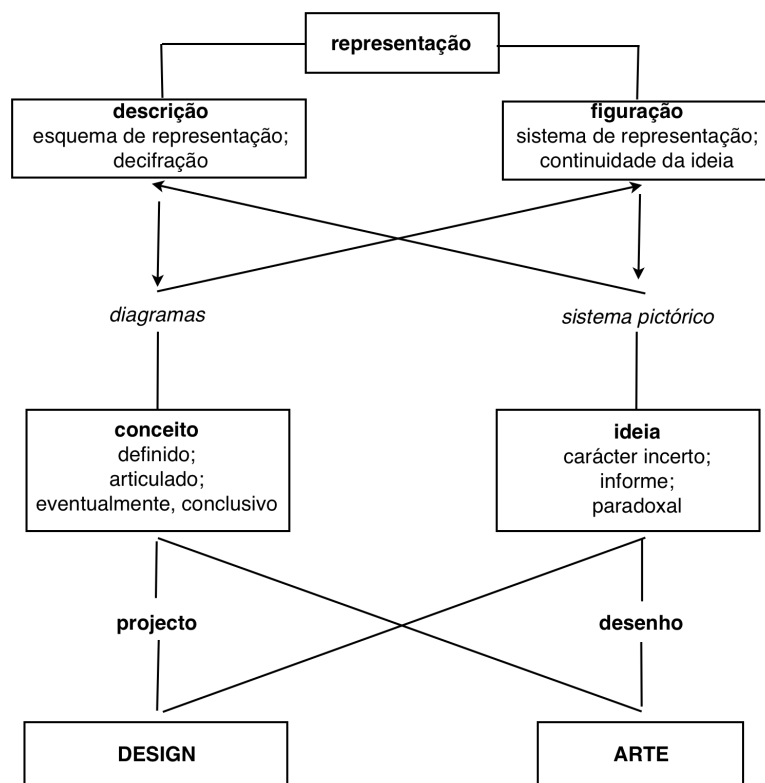
No seio de uma concepção do saber que organiza, classifica e estratifica o conhecimento, o desenho e o projecto são duas actividades diferentes. Tanto mais diferentes quanto pensadas como subordinada uma da outra. Numa visão simplista, o desenho, como meio instrumental técnico, serviria para a valorização do projecto e, este segundo a sua classificação, defenderia *'uma'* ou *'outra'* tipologia de desenho. Desenho e projecto considerados, processual e metodologicamente como disciplinas diferentes, organizam ordens de saber distintas que, eventualmente, acedem à representação do mundo por vias opostas: nesse caso, o desenho pelo lado da arte e o projecto pelo lado da ciência. Ou seja o primeiro, lidando com a incerteza procurando o alcance poético da existência, o segundo lidando com a classificação procurando o alcance prático da mesma.

No entanto, como refere Foucault, “a disciplina é um princípio de controle da produção do discurso. Ela fixa os limites com o fim identitário, cuja forma é uma permanente reactualização das regras” (Foucault in Cicalò, 2010: 67) ou Arendt, “só onde os indivíduos se juntam, reunidos pela visão das mesmas coisas, numa total diversidade, a realidade do mundo pode aparecer.” (Arendt, 2001: 43). A nossa interpretação dos desenhos, reunidos no arquivo, não procura ser uma visão entrincheirada na estratificação, nem procura a *'coerência'* dos exemplos, mas sim a experiência processual de um método que reúne e estabelece ligações entre imagens e, destas, com a realidade projectual pela qual tiveram origem.

“No interior do processo projectual, tudo aquilo que na passagem da complexidade da realidade à representação é excluído perde-se definitivamente; ao contrário, tudo aquilo que é incluído torna-se matéria do projecto, sinal pelo qual o projecto deverá estar atento, com o qual deverá, portanto, confrontar-se.” (Cicalò, 2010: 69)

Se assim for, o desenho transforma o design numa entidade visual. O desenho, ao operar visualmente, faz do design uma entidade imagética, uma imagem, portanto. Essa imagem proveniente da imaginação (do corpo) do autor, torna-se numa imagem do projecto, ou seja, opera transformando o conhecimento descritivo em figuração, dando-lhe um corpo; não é, portanto, uma imagem fantasiosa. “A imaginação não é a fantasia... A imaginação é uma faculdade (...) que dá conta dos fenómenos íntimos e secretos das coisas, das correspondências e analogias.” (Benjamin in Didi-Huberman, 2000: 124).

Neste caso, as imagens a que nos referimos neste trabalho, e que fazem parte do arquivo que iniciámos, referem um dinamismo espacial e temporal que poderá ser abrangido pelo esquema abaixo representado:



A perspectiva de adquirir um determinado conhecimento acerca da disciplina de design é sobretudo focalizada na possibilidade de nos confrontarmos com as imagens reconhecendo descontinuidades e desvios. “O conhecimento, mesmo na ordem histórica, não significa “encontrar”, e muito menos “encontrar-se”. A história terá “efeito” na medida em que introduz a descontinuidade no nosso próprio ser. (...) É que o conhecimento não é feito para compreender, ele é feito para cortar/dividir.” (Foucault in Didi-Huberman, 2000: 24).

Didi-Huberman expõe a compreensão do objecto (da história de arte) do seguinte modo,

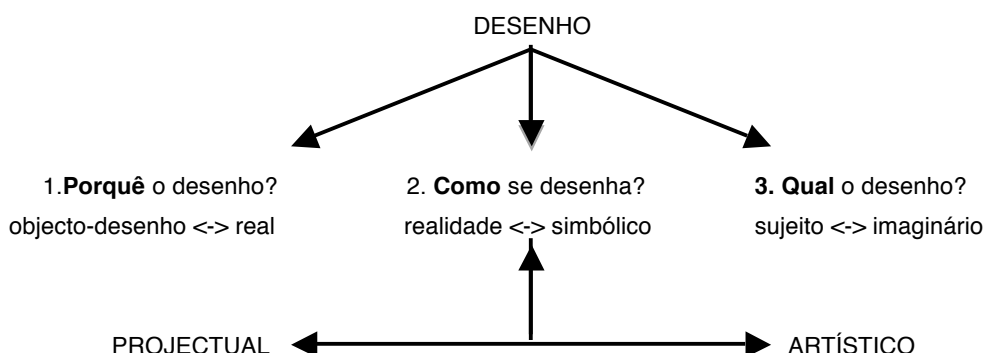
“trata-se de procurar, em cada obra, a articulação das *singularidades formais* e dos *paradigmas antropológicos*.²¹² Trata-se, portanto, de articular duas ordens de grandeza aparentemente contraditórias. Ora, o ponto de articulação entre estas duas ordens, é, talvez (nova hipótese) a dinâmica do trabalho, o processo da obra. Trata-se, desde logo, de procurar a compreensão de *como* num quadro de Newman está implícita a aura. *Como* ele combina a «substância imagética» para se impor à visão, para fomentar um desejo. *Como* se torna, assim, «uma realidade pela qual nenhum olho é saciado».²¹³ (Didi-Huberman, 2000: 239)

Para além do *porquê* e do *como* do desenho, interessa-nos a compreensão do seu desenvolvimento no projecto, interessa-nos, o processo pelo *qual* o desenho adquire corpo. A questão abrangente pela qual este trabalho se constituiu pode, então, ser colocada de forma tripartida, organizada hierarquicamente através do *Porquê*, *Como* e *Qual* desenho. As duas

²¹² *Itálico*, no texto.

²¹³ A citação entre aspas é de W. Benjamin.

primeiras formulações foram apresentadas na Parte I e II deste trabalho, a terceira é a que, agora, aqui se apresenta.



O PORQUÊ refere sobretudo o objecto da representação e é da ordem do real (na definição lacaniana dos lugares psíquicos). O COMO refere-se à realidade e é da ordem do simbólico na definição lacaniana. O QUAL é referente ao sujeito da representação e é da ordem do imaginário na mesma definição lacaniana.

A questão derradeira é a de saber se o indivíduo que usa – age *pelo* e *com* o desenho, produtor ou consumidor – faz ou não parte dele. Se a consideração do desenho deve ser ontológico-cognitiva ou, tão simplesmente, antropológico-perceptiva?

Considerando o esquema acima, descrito como exemplo de ordenação esquemática, poderemos considerar o desenho englobado na arte através da consideração ontológico-cognitiva e o desenho englobado no projecto através da consideração antropológico-perceptiva sabendo, ainda, que nenhuma das duas condições se cumpre integralmente.

No projecto, a importância do desenho e, sobretudo, do esboço, como consideração antropológico-perceptiva, torna-se clara quando, para além da simples representação dos factos, o projectista procura a representação da ideia e a possibilidade da sua comunicação institucional.

O desenho, para além de perceptivamente informar o projecto, pelo conhecimento 'lateral' que proporciona ao seu autor, e de instrumentalmente o depurar através do conhecimento 'vertical', dá 'corpo' ao objecto design, isto é, através da sua representação formaliza a sua (a)apresentação. Só através do desenho o objecto poderá *constituir-se como um ente* presente. Antes de ser desenhado ele é apenas a projectação imagética da mente, um fluído remotamente comunicável, uma experiência sem corpo. Ainda apenas um desejo. Pelo desenho o desejo torna-se desígnio, auspicioso ou frustrado, pelo qual preenche o espaço, onde a presença se instá-la. O desenho é, para o autor, o exercício da acção e, por isso, o desenho é fadiga (agradável ou desagradável) ainda que o sucesso do objecto não depende da 'qualidade' da experiência. Do ponto de vista ontológico, a caracterização da experiência não se relaciona directamente com a consequência da mesma. (ocorre-nos a referência que Rose Gillian faz de si mesma: "sou uma *expert* em amores infelizes"; na sua consideração o insucesso, o factor negativo da infelicidade, é qualificador da experiência do amor). O que qualifica a experiência é a acção suscitada pelo uso que dela se faz.

O que particularmente se procurou neste trabalho (referimo-nos, sobretudo, à recolha de imagens, através do contacto com os respectivos autores) é a possibilidade de iniciar a criação

de um *corpus de desenho de projecto* em sentido alargado, na expectativa de que este possa tornar-se um corpo focalizado na utilidade deste material. O valor de uso, como desejo sempre presente. Foi certamente também esta a vontade dos autores quando amavelmente prescindiram do seu tempo para mostrar e comentar os desenhos, e de quem procura a experiência de os ‘ver’.

Como foi definido desde o princípio, o posicionamento desta investigação é do lado do desenho; procuramos as diferenças, semelhanças, aproximações ou afastamento em relação ao objecto de design sempre em ‘defesa’ do desenho que, do ponto de vista deste trabalho, quer dizer a *possibilidade de ver*. Nas palavras de Maria Zambrano de um “ver claro” através do desenho. Ver minimamente, ver essencialmente. Ver na proximidade do sonho, através daquilo que nos faz imaginar, como sendo esta a forma mais verdadeira de ver.

O que este trabalho procura atingir como método (e pelo qual desejaremos continuar a trabalhar), é a evocação da possibilidade que Maria Zambrano chama a do ‘sonho criador’.¹ A luz pela qual vemos e somos vistos no espaço e no tempo, do qual o desenho é a inscrição.

Admitindo esta possibilidade, procuramos que este estudo tenha continuidade no espaço de reflexão *sobre* o desenho mas, sobretudo, *com* o desenho; ou seja, que sirva para que se continue a desenhar.

Como é referido por M. Zambrano, o desenho representa a frágil totalidade do que existe, a indelével expressão dos contrários, aquilo que “se vai definindo atravessando os contrários e unindo-os. O desenho manifesta o primeiro e o último da presença material das coisas.”

(Zambrano, 1965/1982: 217). Uma *devoção* ética à qual admitimos que o design português está ligado; por princípio, na produção dos seus primeiros representantes, e por convicção na presença do material que aqui é apresentado, resultado da experiência de alguns dos seus actuais representantes.

8.3 o arquivo: a interpretação da imagem como acção do passado

Segundo Didi-Huberman, “uma das grandes forças da imagem é ser, ao mesmo tempo, *sintoma* (interrupção do saber) e *conhecimento* (interrupção no caos).” (Didi-Huberman in Pinotti, 2009: 253). Dessa ambivalência depende não só a sua eficácia como instrumento (para o autor), mas também como facto da história. Portanto, o desenho oscila duplamente: 1. pelas mãos do autor > como sintoma de si e de conhecimento projectual; 2. pela compreensão do receptor > como facto da história, através do corpo (sintoma) e por comparação através da memória (conhecimento). Neste caso a proximidade com o receptor é grande. O desenho é experimentado e montado pelo receptor com eficácia equivalente à da sua produção enquanto imagem.

Um desenho que não foi sujeito à determinação de um programa, implica a suspensão de valores que o classifiquem quanto ao seu fim. Um desenho que é capaz de mostrar a sua *origem* temporal e de a oferecer à fruição, é um desenho que preservando a dualidade temporal é, consequentemente, capaz de se expor à ‘desorientação’ que essa dualidade provoca. “Uma imagem bem vista seria, então, uma imagem que sabe desorientar-nos e depois renovar a nossa

¹ A luz pode iluminar tudo, porque é a primeira manifestação da inteligência, que é por sua vez a primeira manifestação desse ser que está tão próximo do não-ser, que não é nem isto, nem aquilo: o nada criador. Zambrano, M., *España, Sueño y Verdad*. Barcelona, Edhasa, 1965/1982, p.217.

linguagem e, por isso, o nosso pensamento.” (Didi-Huberman in Pinotti, 2009: 255). É esta condição que, esperançosamente, desejamos ter com o material que aqui trazemos. Por um lado a ideia convoca a unidade, por outro o fragmento apela ao imaginário. A ideia fixa-se na percepção da realidade da representação enquanto o imaginário é volátil, relaciona-se com a intencionalidade interrompida da representação e por isso não precisa de nenhum referente objectivo para acontecer. No entanto, como é mencionado por Heidegger, o imaginário não se afirma contra o sujeito mas *para além* do sujeito, não necessita de nenhuma relação intencional sem, no entanto, ser contra o esvaziamento da ideia.

“O imaginário é completamente *outro* em relação à percepção. O imaginário não é uma percepção que renasce nem é o desenvolvimento ou abandono de um embrião perceptivo, e a imagem não é nem sêmen nem esqueleto do preceito, mas pertence a uma dimensão de afectação sensorial indeferível e irreduzível a uma actividade intencional, por tanto passiva: o imaginário é inerente ao ser em quanto irreal e todavia, dessa forma, enquanto imagem, ou seja como qualidade advertida e sentida, imanente e consubstanciada na presença, “pobre”, não percebida, sem qualquer correlação, não só objectiva e vazia, sem qualquer pertinência intencional para uma consciência, finalmente sem mundo.” (Fimiani in Luca, 2008: 60)

Admitimos que algumas das imagens (esquisso) que consideramos pertencerem ao nosso arquivo possam ter surgido da condição referida acima. É também através delas que consideramos a interpretação do *corpus* do arquivo.

Ainda, segundo Didi-Huberman o arquivo não deve ser identificado com os factos pelos quais ele existe já que os factos são omissos da matéria física que o constitui. No nosso caso isto equivale a dizer que as imagens (desenhos) não devem ser identificados com o projecto pelo qual elas existem. O que será próprio de um arquivo são as omissões que lhe são inerentes e das quais ele é testemunho.

“Cada vez que tentamos construir uma interpretação história – uma “arqueologia”, no sentido de Michel Foucault – devemos ter atenção para não identificar o arquivo de que dispomos, ainda que profícuo, com os factos e gestos de um mundo do qual ele oferece, sempre e apenas alguns vestígios. O que é próprio de um arquivo é a lacuna, a sua natureza esburacada.” (Didi-Huberman in Pinotti, 2009: 248)

Em última análise, o que o arquivo mostra são as lacunas, os buracos, pelos quais ele testemunha o mundo que está na sua origem. O fascínio exercido pelos arquivos corresponde à possibilidade de encontro com a natureza dos objectos que eles evocam (e não o encontro com a imagem acerca do objecto), demonstrando um caminho para a sua descoberta.

No nosso caso, o material que nos foi dispensado pelos próprios autores é um mundo por decifrar. O arquivo testemunha, mas sobre ele será impossível ter uma visão e uma interpretação conclusiva. Não é, pois, nossa intenção chegar a uma interpretação única dos desenhos pelos quais o projecto existiu e, muito menos, alcançar o testemunho de origem pelo qual o projecto se formou (metodologia). Não é a probabilidade de encontrar padrões de conhecimento e análise projectual que nos move mas, sobretudo, a possibilidade de observar descontinuidades, omissões e ‘incompreensões’ que, como acontecimentos do projecto, o guiam e revelam. Assim

será do ponto de vista pessoal, para cada autor, e do ponto de vista colectivo, como facto da história do projecto. Por isso a heterogeneidade das imagens, quer do ponto de vista formal, quer de conteúdos, é um dado relevante pelo qual o arquivo se pode tornar um facto da história projectual nacional.

“ Tentar uma arqueologia significa, sempre, arriscar colocar junto uns dos outros pedaços de coisas sobreviventes, necessariamente heterogêneas e anacrônicas porque provenientes de lugares diferenciados e de tempos desagregados pelas lacunas. Este correr o risco chama-se *imaginação e montagem*.” (Didi-Huberman in Pinotti, 2009: 249)

Deste assumir do risco, de que fala Didi-Huberman, faz parte a posição da história cuja interpretação é cultural e cuja prospecção e interrogação é essencialmente *imaginativa*. Prende-se com a consideração geral procurando a compreensão dos casos através do conhecimento que age (memória), e não a confirmação retrospectiva dos factos. Nesta circunstância, cremos que o arquivo poderá ser, em primeira mão, interessante e eficaz para quem projecta e desenha, mais do que para quem aspira ao conhecimento acerca do projecto. Do ponto de vista deste trabalho (preferencialmente dirigido à ‘habilidade’ construtiva do projecto) isto significa “orientar-se no pensamento da história” deste material segundo “regras para dirigir o espírito”, no sentido de encontrar a pacificação da história proposta pelos desenhos. Deste modo, a *montagem* do material como escolha e exemplo de hipótese de análise, apresenta-se como a “*construção da história*” da qual os desenhos fazem parte. Exactamente porque ela não se obtém linearmente, não advém de uma lógica coerente, “torna visível as sobrevivências, os anacronismos, o encontro com os tempos contraditórios de cada objecto, cada acontecimento, cada pessoa, cada gesto.” (Didi-Huberman in Pinotti, 2009: 250). Procura-se, assim, uma compreensão que derive da consideração da memória visual que pertence a um corpo em movimento. Não daquela que regista e recorda acontecimentos e factos, capaz de os descrever e representar, mas a memória que age sobre a matéria porque não se fixa sobre ou a partir dela. Uma compreensão que resulta da “atenção à *memória* – não à colecção das nossas recordações, consolidadas pelo cronista, mas à memória inconsciente, aquela que não deixa que seja contada, mas antes interpretada, pelos seus sintomas – da qual só uma montagem poderia evocar a profundidade, a sobredeterminação.” (Didi-Huberman in Pinotti, 2009: 250).

A memória perpetuada nos desenhos compatibiliza-se com o tempo que pertence ao momento da sua visibilidade. Uma imagem, por si só, nunca poderá reconciliar o tempo passado (da sua realização) com o tempo presente (da sua consideração). Isto é, não é a objectividade da imagem a trazer-lhe ‘estabilidade’ mas, antes, aquilo que ela pode proporcionar como agente do movimento memorável de um corpo. Neste caso, a imagem é o médium pelo qual o corpo do receptor aprende a história e é capaz de a transformar. Os desenhos que aqui se apresentam não são realidades do presente são antes “um conjunto de relações de tempo, das quais resulta o presente como múltiplo comum ou como mínimo divisor. As relações de tempo não são nunca visíveis na percepção comum, mas são-no na imagem quando ela se torna criadora. A imagem torna visível as relações de tempo irreduzíveis ao presente.” (Deleuze citado por Didi-Huberman in Pinotti, 2009: 251).

8.4 o arquivo: identidade como criação de poder (segundo Foucault).

A identidade é uma construção abstracta. Fixam-se características e atribuem-se regras de conduta para normalizar, culturalmente, um tempo e espaço, para controlar a função de domínio. Excluem-se os “ruídos”, faz-se desaparecer o que de ‘anormal’ se manifesta para, artificialmente, se falar de identidade.

Idealmente, um desenho é mais do que a identidade do autor, da ‘escola’ ou do lugar; na sua essência, o que ele demonstra são ‘marcadores’ de diferença, excepção, desvio, produzidos como inquietação. Neste trabalho, procurou-se reconhecer no desenho a ‘inquietação’ da sua produção, consequentemente uma aproximação à percepção do autor. Este será o modo instrumental de olhar e pensar o desenho próprio e alheio. No mundo das imagens, o desenho de projecto é um ente visual que facilmente poderá cumprir o desígnio instrumental; isto porque, na prática do desenho, o recurso técnico é mínimo. Apesar desse domínio mínimo da técnica (no desenho de esboço, sobretudo, os recursos técnicos são mínimos partindo da folha e do lápis) essas imagens ascendem a um estatuto que até agora não tinham. Paradoxalmente, hoje, o estatuto artístico a que o desenho de projecto ascende não é senão mais um exercício de controle de poder a que o desenho se submete. Neste trabalho atribuímos importância ao desenho de projecto não pelo desejo de ir ao encontro duma sistematização processual que valida especificamente o objecto, mas porque acreditamos que a ‘marginalidade’ do desenho na adopção, integração e exposição de erros, mesmo que sejam ‘peças’ aparentemente incompreensíveis ou exercícios de prazer sensual (na medida em que o desenho lida com o corpo e aquilo que o envolve e acolhe), pode contribuir para a compreensão perceptiva da obra e, consequentemente, para a sua capacidade de, instrumentalmente, instruir o que lhe sucederá. Tratar-se-á, ainda, de uma produção do humano daquilo que com ele se relaciona e não de uma compreensão abstracta referida a si mesma.

No limite, um desenho poderá ser compreendido e praticado nas imediações do signo, como uma abstracção que resulta da necessidade de compreensão através da existência (do modo como se chegou e para onde se quer ir).

Neste caso, o desígnio do desenho existe para além do seu desejo. No séc. XVII, a perspectiva, como ‘*saber da representação*’, foi idealizada para afirmação do poder. O poder passa a ser representado por um mecanismo eficaz de propaganda criadora do estatuto artístico, cuja suspeição poderosa desprezava a artificialidade da representação anterior. Na verdade, o carácter artificial que preside à essência da representação passa para o ‘saber da representação’, simbolizado pela perspectiva para consolidação do poder que esta incorpora. A designação da representação como factor de poder, depende da atribuição de significado que dela se quer ter. A perspectiva é, neste caso, o valor máximo que a representação pode atingir já que ela ficciona a realidade como verdade. A ficção sobre a qual a perspectiva se desenvolveu foi a de que por ela se poderia atingir a realidade do objecto. Nada mais mentiroso, portanto! No entanto, só conhecendo-a e evocando-a mais ou menos realisticamente poderemos expor o paradoxo a que ela está sujeita bem como a ligação ao poder que ela representou e, eventualmente, representa. No âmbito deste trabalho importa a consideração instrumental da prática do desenho, sobretudo o seu exercício enquanto instrumento de poder segundo as regras que conduzem a esse poder.

Contemporaneamente o paradoxo é exposto, através da instrumentalização dos meios tecnológicos, na procura desenfreada da originalidade. Simultaneamente à explosão de informação produzida e difundida pelos meios digitais, assiste-se à paranóia persecutória do valor criativo atribuído à ‘originalidade imaginativa’. Quando surge a oportunidade de verdadeiramente nos tornarmos mais livres, de nos aliviarmos das mercadorias que nos perseguem e carregamos (enquanto valor e actos de uma posse, seja ela qual for) o poder inventa mais um *dispositivo* na acepção de Foucault, do saber e do poder, que deriva da visibilidade e anunciação do processo de subjectivação de um acto ou facto. Dispositivos esses que se apresentam como máquinas de saber ver, e saber falar, como nos faz notar Gilles Deleuze a propósito da compreensão do conceito de dispositivo em Foucault.

Na verdade, a originalidade como resultado de uma acção reporta à origem, ao eficaz tratamento que conseguimos processar através do uso e destino que damos às fontes, ou seja, um processo de produção de subjetividade dentro de um dispositivo por acção das “curvas de visibilidade e curvas de enunciação”.

Através desta compreensão, o novo resulta do exercício subjectivo do desenho pela necessidade de manipulação das fontes.

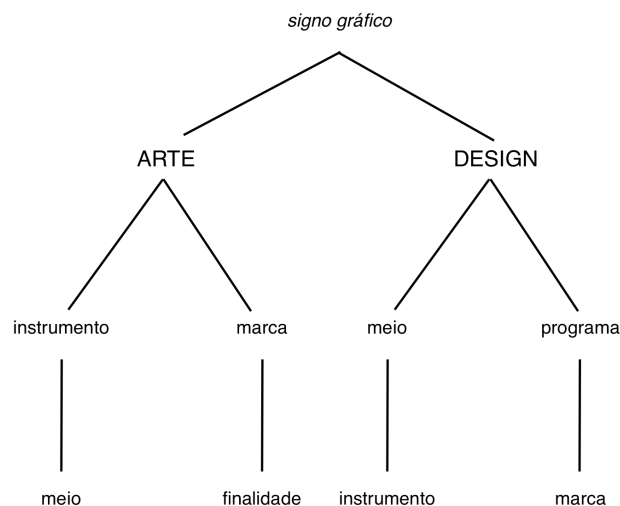
Instruir o objecto de modo a que a originalidade seja um modo de definição programada é, mais uma vez perpetuar a representação como *dispositivo* de poder. Enquanto que agir livremente, dentro de um dispositivo, possibilita a sua actualização. No nosso trabalho, o arquivo constitui-se como a possibilidade de este ser a história ‘contada’ pelas imagens cedidas pelos autores, como material pelo qual seria possível a transformação da actualidade como proposta do novo. O trabalho sobre o arquivo deve ser, pois, um momento de actualização do Desenho; quer do ponto de vista do sujeito, pela configuração daquilo que somos e deixamos de ser, quer pelo esboço actualizado daquilo em que nos vamos tornando; quer do ponto de vista da disciplina, no modo de transformar o mundo.

“A análise do arquivo comporta, pois, uma região privilegiada: ao mesmo tempo próxima de nós, mas diferente de nossa atualidade, trata-se da orla do tempo que cerca o nosso presente, que o domina e o indica na sua alteridade; é aquilo que, fora de nós, nos delimita. A descrição do arquivo desenvolve as suas possibilidades (e o controle das suas possibilidades) a partir dos discursos que começam a deixar, justamente, de ser os nossos; o seu limiar de existência é instaurado pelo corte que nos separa do que não podemos dizer, e do que fica fora da nossa prática discursiva; começa com o exterior de nossa própria linguagem; o seu lugar é o afastamento de nossas práticas discursivas. Neste sentido, vale para nosso diagnóstico, não porque nos permitiria levantar o quadro dos nossos traços distintivos e esboçar, antecipadamente, o perfil que teremos no futuro, mas porque nos desprende das nossas continuidades; dissipa essa identidade temporal em que gostamos de nos olhar para conjurar as rupturas da história; rompe o fio das teleologias transcendentais e aí, onde o pensamento antropológico interrogava o ser do homem ou a sua subjetividade, faz com que o outro e o externo se manifestem com evidência. Assim, o diagnóstico não estabelece a autenticação de nossa identidade pelo jogo das distinções. Ele estabelece que somos a diferença, que a nossa razão é a diferença dos discursos, a nossa história a diferença dos tempos, o nosso eu a diferença das máscaras.” (Foucault in Gilles Deleuze, <http://vsites.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/art14.pdf>, acesso em 22 ago’11)

CONCLUSÕES FINAIS

Como foi definido até aqui a noção de desenho é abrangente da noção de projecto. A representação do projecto afigura-se como um campo vasto, abrangendo múltiplos espaços e definida num tempo simultâneo. Reportando-nos às conclusões intermédias recordamos que o esclarecimento projectual, através do desenho, não é proposto pela linear descrição projectual mas sim pela *conexão* do programa no espaço e tempo da representação. A *conexão* é, portanto, o modelo do projecto manifestado no desenho como representação da experiência do modo de agir e pensar do designer.

Neste caso, o desenho é coincidente com o projecto ou qualquer coisa de “semelhante” ao projecto.²¹⁵ Ele estabelece-se como um programa operativo, mais ou menos determinado ou intuitivo, que opera como formulação interpretativa de hipóteses (= condições de existência). Aparentemente, só a finalidade, à qual se dirige a estratégia, é o que diferencia desenho e projecto, enquanto o projecto aspira a um fim preferencialmente voltado para o *Outro*, reflectido no *Eu* mas imaginado fora, o desenho reflecte-se e imagina-se no *Outro* que é o *Eu*. Assim, a diferença na condução da estratégia de acção do signo gráfico poderá ser a seguinte:



No entanto, o signo gráfico, como meio, não é neutro, imprime ao projecto uma determinada conduta. Mesmo o desenho de levantamento de pré-existências, ao ser mediado pelo signo gráfico, deixa ‘*marcas*’. Do ponto de vista do desenho a *marca* é a diferença entre o que é visto e pensado e o que é apreendido e registado; ou seja, é o resultado da diferença entre o instrumento (ser um meio) e a sua marca (ser um fim). Por exemplo, a prática *analítica* avançada por Paul Klee, considera o signo gráfico como a “transmutação” propositada da realidade. Do ponto de vista do projecto a marca é o resultado da diferença entre o meio (ser instrumento) e o programa (ser um fim).

Podemos, então, considerar que o design foi ‘*inventado*’ pelo desejo de conquista do objecto. Tal como só a acção pode libertar o homem prisioneiro da sua imagem, só o objecto em movimento pode ser libertador. O objecto, enquanto artefacto do mundo, deseja libertar-se do design tanto quanto deseja (ou desejou) ser libertado da pintura ou escultura. Hoje, o objecto da pintura ou escultura, ou de qualquer outra modalidade artística è, antes de mais, um objecto da arte; assim

²¹⁵ A propósito ver Fabio Quici, *Tracciati d'invenzione. Euristicas e disegno di architettura*, Torino: UTET, 2004, p. 159.

poderemos crer dizer que os objectos de design desejam ser *o artefacto do design*. Tal como o sentido (beleza) do objecto não depende apenas da eficácia projectual, também a funcionalidade (usabilidade), por si só, não lhe garante valor. Beleza e usabilidade engloba a multiplicidade da compreensão e acção do sujeito sobre o objecto.

Neste trabalho, o desenho é considerado o resultado da inevitabilidade de ser e pensar pelas mãos de quem o pratica. Não se trata da virtude consoladora dos hábeis, que deriva da tradição ocidental iniciada no Renascimento italiano com Vasari, como também não é a vergonha do inábil. Do ponto de vista interno (de quem usa o desenho) “aderir” ao desenho não carece, naturalmente, de explicação. A inspiração do desenho, naquilo que ele tem de mais genuíno, revela-se num desejo de existência mínima; no prazer da presença social, reconhecida individualmente.

O desenho cumpre-se na possibilidade de estar, individualmente, ‘preso’ ao mundo. Mundo esse que conta com múltiplas presenças; tantas quantas aquelas que o desenho é capaz de representar. Fazer do desenho a explicação cabal do mundo, é tão mentiroso quanto esperar que o mundo possa ser explicado pelo desenho. Esperar que o desenho tenha acerca de si uma explicação integral de si mesmo, seria tão desajustado e enfadonho quanto ser mentiroso por vaidade. Tal alcance não é possível, como não o é a explicação integral da acção humana. Podemos, sim (e assim o desejamos no decorrer deste trabalho), aproximarmo-nos do que é a sua compreensão derivada de um contexto de análise e, sobretudo, qual a potencialidade que resulta da sua execução.

Um dia, Samuel Beckett terá respondido a quem lhe perguntou, a propósito da sua origem irlandesa, se ele era um ser religioso: “*para os homens sou ateu, as minhas contas são com Deus.*” Tal poderá querer dizer que a questão da transcendência não se coloca no decorrer da acção; pelo contrário, o que decorre da acção (de desenhar, por exemplo) é um acontecimento cujo julgamento se concretiza através do corpo em acção. Ou seja, do ponto de vista da sua prática, só é possível o julgamento do desenho, desenhando, experimentando-o, física e mentalmente, para alegria e desilusão, prazer e angústia, orgulho e tristeza de quem com ele se envolve.

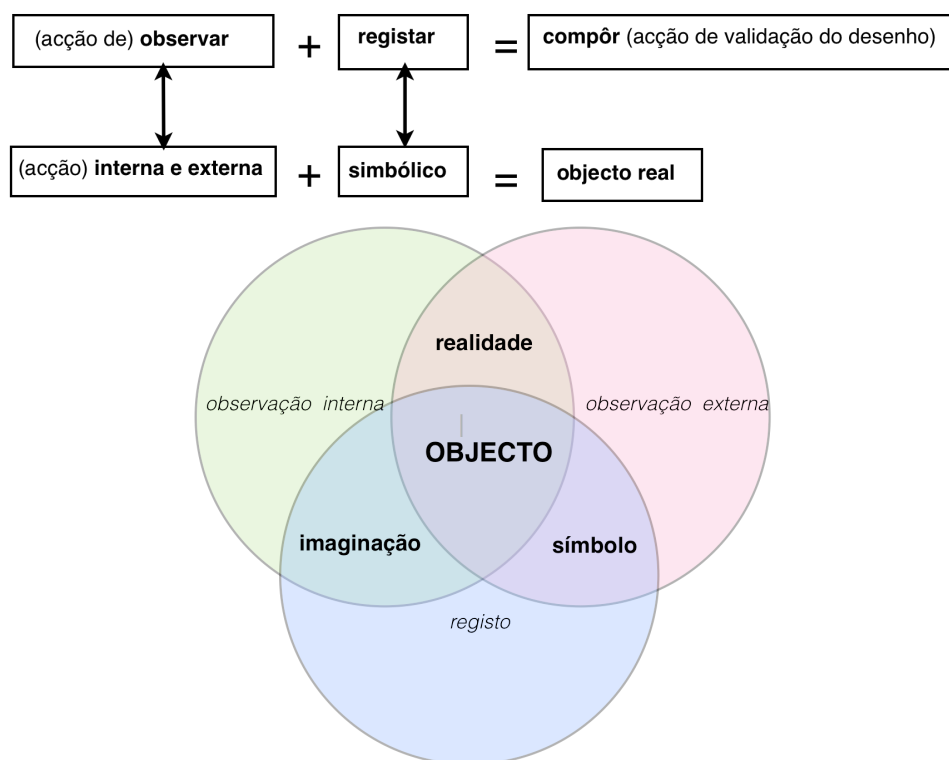
Por isso, o maior desígnio do design poderá ser o regresso pleno ao desenho como representação da autoria disciplinar que deriva do *disegno*. De outro modo, a produção de conhecimento em design parece ser sempre parcial, referida ao alcance do que lhe é externo. A possibilidade de um conhecimento autónomo, derivado do *disegno*, daria ao design a possibilidade de participar no conhecimento inscrito como lugar de poder. Assim não acontecendo, ao constituir-se multidisciplinarmente, fragmentado pela pluralidade disciplinar, o design parece destinado eternamente a um lugar fora do poder, a um devir por cumprir, a um eterno desejo. O design, ao ser derivação etimológica da palavra desígnio, compreende desde logo a impossibilidade da sua plena autoridade, fixando-o num eterno devir, aquilo que sempre será aguardado como desejo. Tal condição estará em concordância com “*o design existir em toda a parte*”, mas, no entanto, se manifestar invisivelmente. “Por isso, uma das condições irónicas do design é que: vemo-lo em todos os lados e ainda assim permanece invisível em todos os lados.”²¹⁶ (Dilnot in http://teorias-dcv.blogspot.com/2004_08_01_archive.html, acesso 09 mar’10).

²¹⁶ Clive Dilnot, *La importancia de las Preguntas*, Ohio, 1998.

Talvez, por isso, o design procure o eterno encontro com o desenho, fazendo com que o invisível que se manifesta em toda a parte (design) se transforme em visibilidade reconhecida e pacificada (desenho).

Descriptio, em latim, refere o modo de alcançar o fim. *Descriptio* poderá, então, identificar-se com o design entendido como simultaneidade entre desenho e projecto, uma acção que procura alcançar o conhecimento através dos seus fins e meios, onde a totalidade se revela frágil e a cada momento se fragmenta, onde só na parcialidade da fragmentação é possível obter conhecimento e, assim, comunicar com o meio com que está envolvido e pelo qual se envolve. Desta forma, o design cumpre-se na manifestação simbólica da realidade, no tempo da sua acção. Optimizá-lo como presença, num lugar participativo, é o desejo lacónico deste trabalho, pelo contributo que deseja trazer para o projecto através do desenho.

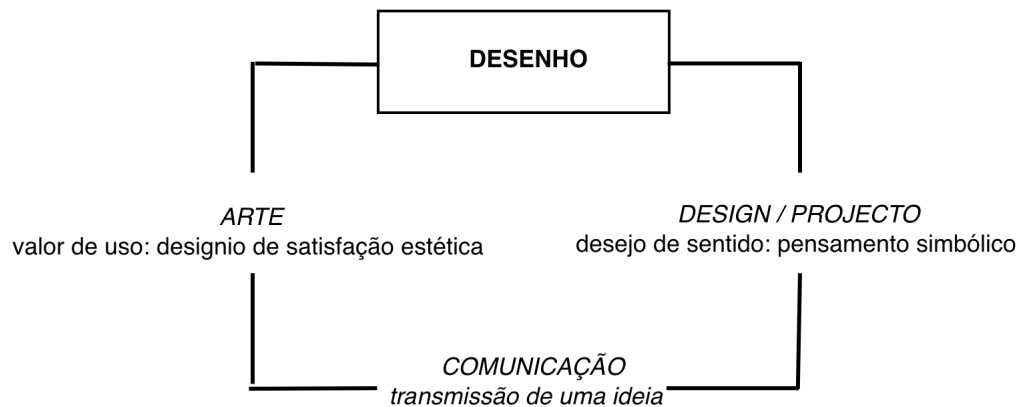
Neste caso, o desenho deriva da acção, interna e externa, de observar mais a acção de registar como acto simbólico, validando o *objecto* pelo acto de compôr.



Por isso, o projecto que deriva da prática do desenho constitui-se pela incerteza como valor ético o que, naturalmente, se diferencia da indeterminação enquanto tipificação do juízo moral. Neste caso, o sonho como domínio da incerteza é o lugar fundador do desenho. O sonho criador que despedaça a realidade, reconstruindo-a, a seguir, como:

1. instrumento > técnica;
2. ideia > *poiesis*;
3. ente público > ética.

A existência da 'coisa possível' descrita no sonho, é o acto pelo qual o Desenho, como referência fundadora, se comunica. Como transmissão da ideia ('coisa possível') usa a arte como desígnio de satisfação estética, projectada no desejo de dar sentido ao pensamento simbólico.



Consequentemente, o processo pelo qual o desenho se realiza deriva de:

- processo mental – articulação do pensamento;
- processo técnico – esquematização através do gesto;
- processo perceptivo – dispositivo visual.



Deste processo geram-se significados mais ou menos simbólicos ou estéticos, através do:



- modo dedutivo ⇔ processo técnico – (próximo do processo mental);
- modo indutivo ⇔ processo mental – articulação da memória/conjuntural
(do particular para o geral).

O desenho é, assim, um dispositivo artificial, o que quer dizer uma actividade humana que gera o artificial segundo a adaptação do homem (natureza) ao meio (artístico ou funcional), variando enquanto dispositivo universal, como um modo de comunicar e, enquanto dispositivo particular, como *forma de ver*.

A percepção através do desenho (dispositivo universal) não se repete serialmente, assim como um desenho (dispositivo particular) não se repete mecanicamente.

Consequentemente, o desenho de projecto não se conclui com o ‘aparecimento’ do objecto que se quer representar, mas sim com a clarificação da ideia que temos acerca do objecto. Por isso, o conhecimento aplicado é o salto qualitativo, fruto da experiência do autor que resulta da aplicação estruturante da sua praxis e da sua visão do mundo.

O desenho de projecto usa o pensamento analógico para comparar:

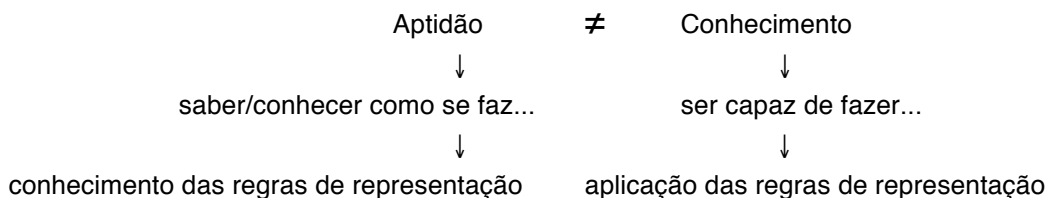
1. *através da figuração* (figurar) > pensamento realista > confrontar o existente
(confrontação);
2. *através da estruturação* (estruturar) > pensamento abstracto > ordenar o existente
(ordenação).

Enquanto que os problemas do design são formulados ‘no’ e ‘pelo’ desenho através de:

1. *pragmáticas performativas* > formulações ‘no’ desenho;
2. *pragmáticas operativas* > experimentação ‘pelo’ desenho;
3. *pragmáticas construtivas* > validação da coerência projectual ‘no’ e ‘pelo’

desenho (o entendimento e esclarecimento não se substituem à “compreensão do real”; teor de realismo ≠ coerência da representação).

Neste caso, podemos chegar à diferenciação entre aptidão e conhecimento:



Pela prática o desenhador está apto para o conhecimento. No balanço entre a aptidão e o conhecimento, o desenhador aprende a conhecer como se faz através das regras da representação e aplica essas regras para ser capaz de fazer o desenho.

Esta diferenciação estabelece-se a partir dos seguintes pressupostos:

- | | | | |
|-------------|--------------------------|---|-------------------------------------------------|
| pensamento: | - declarativo | ⇒ | memorização de conteúdos → ANÁLISE |
| | - procedimental | ⇒ | regras de processamento de conteúdos → INTUIÇÃO |
| memória: | - declarativa | ⇒ | reserva de REPRESENTAÇÕES |
| | - não declarativa | ⇒ | resposta a ESTÍMULOS |
| relacionar: | - pensamento convergente | | |
| | + | | |
| | - pensamento divergente | ⇔ | coerência simbólica ⇔ ACTO CRIATIVO |

A aptidão difere do conhecimento na medida em que, a primeira, estará associada ao saber *como se faz*, enquanto que o conhecimento refere o *ser capaz de fazer*. A primeira implica conhecer das regras da representação, o segundo a aplicação dessas regras. Nestes processos, o pensamento, a memória, a capacidade de relacionar estão implicados segundo modos e intensidades diferentes.

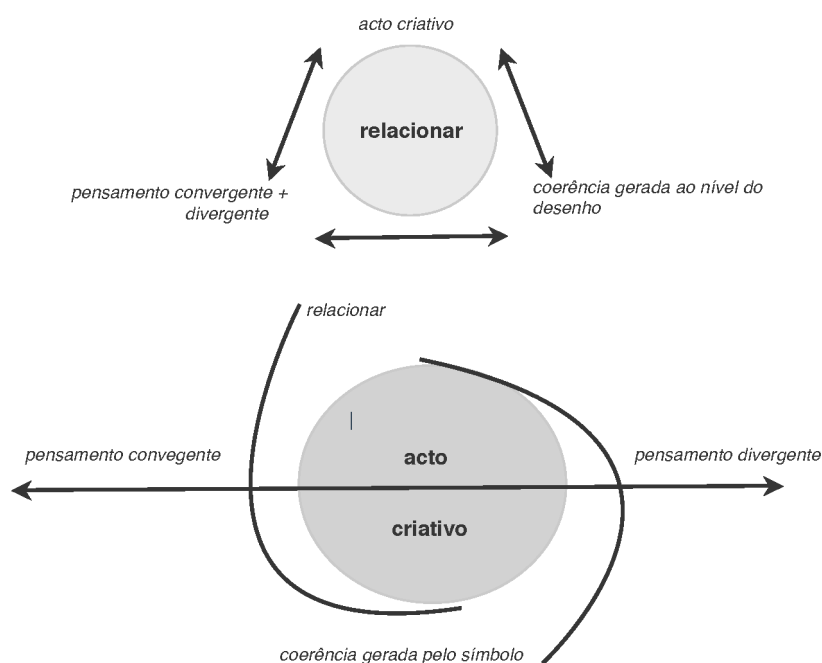
Desenhando, o autor revela opções, escolhas que denotam trajectórias. Desenhar é interpretar-(se) compondo a realidade através de narrativas construtoras de história(s), demonstrando um processo tradutor da experiência que, muitas vezes, vai para além da comunicação que o autor se propõe formalizar.

No design, o desenho opera através do sentimento estético representado de forma latente, adquirido no modo dedutivo da representação e, no modo indutivo, através da articulação da memória do autor. Em vez disso, o desenho que opera através do sentimento artístico, apropria-se e racionaliza o sentimento estético construindo o artificial. Enquanto que no design a aproximação ao sentimento estético é desprovida de juízo de valor, na arte essa aproximação é construída e validada pela natureza da pertença ou recusa desses valores.

Na perspectiva deste trabalho, a importância do desenho só terá sentido para quem desenha ou, pelo menos, para quem considera o design como o exercício do fazer exposto através do desenho.²¹⁷

²¹⁷ O pintor Mário Bismarck, em entrevista a Rodrigues, L.F.S.P., *Desenho Criação e Consciência*, Bond, Books of Demand, 2010, refere que aquilo que o desenhador reivindica como desenho, considerado como intencionalidade perceptiva, não é diferente do que o que é reivindicado pelo músico como sendo música ou pelo bailarino como sendo dança.

Nesse caso, o desenho será preferencialmente assumido como a possibilidade de valorização ética do projecto. Mas também estética e comunicativa, cabendo ao autor encontrar o seu posicionamento no âmbito da disciplina. Visto através do desenho, a disciplina de design não é longínqua da arte, já que em ambos os casos a acção do fazer, por elas desenvolvida, tem como objectivo final o encontro com a realidade interpretada do objecto. Mesmo a diferenciação através da funcionalidade, maioritariamente associada ao design e negada à arte (depois do modernismo), não se constitui como um marco de diferenciação pacífico, já que a dita 'inutilidade' da arte não se verifica no momento em que o objecto é proposto como ente visível. Em última instância, também o objecto de design pode ser projectado e construído pela e para a intimidade do seu autor. A consideração depende, pois, dos limites a atribuir ao campo disciplinar em que a acção se desenrola.²¹⁸ O que se verifica, é que a consequência gerada simbolicamente pelo acto de relacionar pensamento convergente e divergente é potenciadora do acto criativo, tanto na arte quanto no design. A passagem da acção de relacionar e o acto criativo é, assim, uma deslocação relativa à posição dos elementos constituintes da acção.



A consideração da diferença poderá ser encontrada, deslocando a posição de cada uma das acções no acto de desenhar. Assim podemos dizer que no design o desenho é centrado no acto de relacionar. O acto criativo, o pensamento convergente e divergente e a coerência gerada ao nível do desenho são constituintes periféricos ao acto de relacionar, enquanto que na arte, o acto criativo está no centro da capacidade de relacionar e de gerar coerência através do símbolo atravessado pelo pensamento convergente e divergente. Por isso, a arte relaciona-se directamente com o sintoma, o pensamento atravessa o acto criativo sem nele se fixar, enquanto que o design se relaciona com a interpretação simbólica do mundo, já que o pensamento é tangencial ao acto de relacionar pelo qual o projecto toma corpo.

²¹⁸ Tal como o design admite propostas que questionam a usabilidade do objecto, existem considerações artísticas que privilegiam o objecto pela sua capacidade de gerar 'consequência', deste se exteriorizar comunicando com o mundo pelo qual existe e do qual é representativo.

Validação prática

Posicionados do 'ponto de vista' do desenho, e partindo da consideração inicial proposta com a articulação dos dois triângulos, para o projecto como resultado de *autoria-tecnologia-programa* e para o desenho de projecto como *imaginação-classificação-representação*, chegamos ao final deste trabalho por duas vias:

1. iniciando a recolha de imagens de desenho de projecto (design e arquitectura) para a constituição de um **arquivo digital** que visa a perpetuação deste tipo de material como imagem material, mas também como matéria de estudo disciplinar quer do ponto de vista da sua realização prática, quer como condição crítica.

Associado a este material foram recolhidos depoimentos orais, quase sempre na forma de entrevista, onde os autores prestam testemunho sobre o desenho na sua prática projectual, assim com tecem considerações acerca do seu sentido.

2. procurando atingir a **compreensão da prática do desenho no âmbito do projecto**, sobretudo como presença heurística propiciadora e reveladora da criatividade do mesmo.

A partir destes dois aspectos abrangentes chegamos à conclusão genérica de que o desenho informa mais acerca do aspecto perceptivo e imaginativo do projecto, do que do aspecto cognitivo. Ou seja, o que preferencialmente é revelado na representação do projecto é o modo como este se (a)presenta interna e externamente (comunicando com o que lhe é externo e com o seu autor), e não o alcance metodológico de uma prática disciplinar unívoca para a disciplina, ou mesmo para o autor.

Em relação ao *ponto 1* tratou-se da criação de uma base de dados de referência para o arquivo e estudo de desenhos de projecto.

Normalmente destinados ao desaparecimento rápido, os desenhos de projecto são pelo seu carácter transitório e de desempenho pontual um material efémero, ainda que o desenvolvimento projectual e a evidência estética possam ser decifradas através deles. Neste caso, procurar-se-á a possibilidade de aceder e perpetuar a compreensão acerca do objecto projectado, registando digitalmente as imagens que estiveram na sua origem.

Esse arquivo servirá, portanto, 3 perspectivas:

1. *histórico-temporal* – estudo e conservação do objecto (desenho) enquanto referente capaz de consolidar e valorizar o objecto do projecto;
2. *didáctica* – contribuição para o estudo e formação em design ao nível académico e
3. *epistemológica* – contribuir para a teoria e crítica do design no seio da disciplina procurando, a partir do percurso interno do desenho, uma reflexão sobre o objecto projectado.

O objectivo de constituir um *database* como arquivo deste material servirá:

1. de instrumento disponível para investigação, consolidando a existência de um material que normalmente é de difícil acesso (apresentado normalmente como acto de perícia manual ou de validação estética, permanece e desaparece na posse dos seus autores) sendo, consequentemente, a sua análise pouco sistematizada;
2. como material didáctico no seio da disciplina de desenho ao serviço do projecto, como exemplos de interpretação, quer do ensino do desenho, quer do projecto;
3. por fim, como matéria capaz de contribuir para a crítica da disciplina, por via disciplinar e do autor.

A metodologia aplicada à constituição da base de dados tem, como pressuposto, a análise qualitativa do material seleccionado, correspondendo sucintamente ao seguinte:

- levantamento e tratamento bibliográfico do problema;
- montagem do projecto;
- contacto e recolha de material (tratamento de dados);
- registo imagem – digitalização e /ou fotografia;
- registo sonoro – transcrição depoimentos orais;
- amostragem – arquivo digital;
- critérios de sistematização.

Na realidade, considera-se que esta é uma recolha que ainda está por realizar, de forma sistemática, em Portugal.

Segundo a experiência iniciada, pode-se prever a colaboração dos mais reconhecidos autores nacionais, já que eles próprios consideram esta uma proposta oportuna cujo resultado poderá reverter favoravelmente a nível disciplinar, servindo a crítica da disciplina e a sua pedagogia no ensino da mesma e, individual, servindo a auto-crítica na projeção, produção e divulgação do artefacto.

Os resultados, até agora, obtidos – amostragens e conclusões parciais – têm vindo a ser apresentados em diversos congressos internacionais, assim como têm vindo a servir como matéria científica de estudo, mas também como divulgação da obra dos autores. Pensamos também, como finalidade deste trabalho, poder alcançar a posterior divulgação da ‘marca’ do design português.

tabela1: descrição das tarefas associadas ao arquivo

Tarefas	Designação	Objectivos	Metodologias e abordagens	Resultados e tarefas consequentes	Articulação das tarefas
T1	avaliação estado arte	Avaliação do problema e colocação da hipótese de investigação como resposta ao problema.	<i>fonte directa</i> – avaliação qualitativa do material.	Avaliação metodológica de resultados propedêuticos.	Com: T2
T2	montagem do projecto	Criação das condições para a recolha do material.	<i>investigação indutiva</i> - base de interesse que privilegia o processo em detrimento do resultado.	Desenvolvimento da base de dados (estudos académicos seguintes que privilegiem a questão projectual e/ou o estudo do desenho). Estudo do material recolhido numa ligação mais restrita ao projecto. Análise comparativa dos autores.	Com: T3 e T5

T3	contacto e recolha de material	Contacto com os autores e recolha de material: desenhos e depoimentos. Reflexão crítica acerca do processo criativo vs “utilidade” do desenho.	recolha de dados – procura a diversidade das dimensões subjacentes às categorias consideradas (exemplos diversificados). parte descritiva - visualização e análise dos originais. A participação do autor é inerente ao acto de selecção.	Recolha dos desenhos dos autores. Alargamento da consideração crítica dos desenhos.	Com: T5 e T6
T4	registo imagem – digitalização e fotografia	Registo a partir dos desenhos dos autores: imagens digitalizadas e/ou fotografadas	trabalhar com os dados – processos para codificar processos e relações (básicas).	Preparação e identificação dos desenhos. Reprodução digital e fotográfica dos desenhos. <i>(atenção dada ao estado de conservação do material).</i>	Com: T3 e T6
T5	registo sonoro – transcrição depoimentos orais	Registo escrito do depoimentos dos autores. O objectivo da entrevista foi obter informação acerca dos desenhos em correspondência com a obra de cada autor (testemunho acerca da relação entre desenho e projecto).	trabalhar com os dados – entrevistas informais concedidas pelos autores. (conversa através da preponderância do pensamento do autor). parte descritiva – registo dos depoimentos sem definição de critérios de selecção. Quando, excepcionalmente, não houve entrevista há a apreciação crítica acerca do desenho/obra/autor.	Registo dos depoimentos orais (entrevistas) a partir de gravação e de memória. Admite-se como relevante esta recolha no âmbito da sua consideração como património cultural imaterial (<i>ver: Lei de bases do património cultural imaterial. UNESCO 2003</i>).	Com: T3 e T7
T6	arquivo digital	Criação de uma base de dados: repositório de desenhos de projecto.	amostragem englobante (em rede); baseada no critério definido para o grupo inicial. É previsto ser alargada segundo uma estratégia de crescimento. A amostragem é obtida pelo registo dos desenho facultados pelos autores.	Salvaguarda de património cultural particularmente exposto ao desaparecimento. Registo digital dos desenhos de projecto e salvaguarda do testemunho dos seus autores.	Com: T4, T5 e T7
T7	critérios sistematização	Identificação e programação de critérios de classificação. Organização formal: definição áreas e campos da base de dados. Utilização: 1.uso interno - fins pedagógicos, científicos e divulgação; 2.uso externo: prestação de serviços particulares e instituições; 3. divulgação do projecto e do material online. Disseminação de contactos: <i>links</i> institucionais, bases de dados afins, etc.	parte descritiva – descrição exhaustiva, feita individualmente, para cada imagem. Criação de uma área com campos descritivos da biografia do autor. parte interpretativa – especulação acerca do material. ‘Consideração crítica’ acerca dos desenhos de cada autor. Considerada uma área ‘outros’ para depósito de material ‘em bruto’ para posterior ordenação e estudo.	Arquivo do material e seu respectivo estudo. Ordenação e classificação dos desenhos. À posteriori classificação do projecto.	Com: T6

A recolha resulta essencialmente da subjectividade da escolha dos autores através da ideia que os autores fixam para a questão que lhes propusemos. Os critérios de selecção dos autores obedeceu ao reconhecimento e mérito das suas obras, e o seu contacto derivou da resposta que obtivemos deles, terminando quando o número nos pareceu obter um significado qualitativo para o estudo. A recolha é aberta e usa uma metodologia que se prevê englobante. Em relação ao *ponto 2*, o que procuramos basicamente conhecer foi realizado a partir da recolha dos desenhos que os projectistas (designers e arquitectos) facultaram como exemplos do seu processo criativo. Genericamente procuramos avaliar três aspectos para os quais obtivemos as respostas que se seguem, e as quais explicitaremos nestas conclusões através da exposição, análise e verificação dos dados. Assim, procuramos:

1. perceber se há denominadores-comuns presentes no desenho de projecto.

Do ponto de vista crítico não foi possível verificar a evidência de denominadores-comuns, pois a selecção do material (desenhos) não foi sujeito a nenhuma forma de escrutínio preestabelecida. Os autores manifestaram inteira liberdade para a escolha do material feita por eles ou dando a conhecer integralmente os desenhos. Podemos, pois, considerar que o material proposto (desenho, essencialmente na forma de esquisso) consolida mais a ideia que os autores tem do desenho ao serviço do projecto (valor prático), do que validam o serviço do desenho no desenvolvimento do projecto (valor teórico).

2. perceber se existem estratégias projectuais específicas, relacionadas com variáveis do desenho.

As estratégias do desenho são múltiplas e singulares, não oferecendo exemplo de coerência metodológica do desenho enquanto meio criativo do projecto de design ou arquitectura.

3. perceber se é possível chegar a uma avaliação metodológica da disciplina através do desenho.

A impossibilidade de avaliação metodológica do serviço prestado pelo desenho ao projecto, resulta do facto de não ter havido oportunidade de aferir outros documentos projectuais a montante e a jusante deste.

Dos pressupostos anteriores conclui-se a impossibilidade de estudar o desenho como meio pelo qual resultaria uma metodologia projectual de design.

Do material recolhido (tabela 2, descrição abaixo) aferimos a impossibilidade de uma avaliação quantitativa dos desenhos, já que a descrição é absolutamente díspar quanto ao número de espécimes (4 o número mínimo de imagens de um autor por comparação com o número máximo, mais de 3000, de outro autor). Queremos, em todo o caso, referir que, também, o número de imagens não foi condicionado pelo pedido feito ao autor, assim como não foi constrangimento para a sua consideração. O que pedimos aos autores foi a disponibilidade para mostrarem imagens que pertencessem (relacionadas) ao projecto e, se possível, sobre elas pudessem tecer considerações pessoais. Também a especificidade formal do desenho associado ao projecto não constituiu um constrangimento. Consequentemente, variam os modos do desenho embora a sua predominância seja, absolutamente, maioritária em relação ao esquisso. De novo anotamos que a escolha se deve aquilo que os projectistas (designers e arquitectos) nos quiseram mostrar. Este aspecto cremos que será relevante na consideração deste trabalho, já que qualquer análise e proposta conclusiva está, essencialmente, sujeita à imagem que os autores tem ou quiseram transmitir de si, na condição de o desenho ser revelador tanto do projecto quanto do seu autor.

autores	ial recol		arquivo			tabelas	gráficos	
	desenho	entrevista	desenho (25)	crítica	biografia		autor	disciplina
design								
António Queirós								excluído
Carlos Aguiar	146					sim	sim	sim
Carlos Bártolo								excluído
Eduardo Aires	26(publ)		10			sim	sim	sim
Fernando Brizio	172					sim	sim	sim
Francisco Providência	3000(ca)					sim	sim	sim
Gêmeo Luis	124					sim	sim	sim
Heitor Alvelos	8	8 (performer)						excluído
Henrique Cayatte	4		4			sim	sim	sim
João Machado	72					sim	sim	sim
João Nunes	147					sim	sim	sim
Jorge Afonso								excluído
Jorge Silva	97					sim	sim	sim
José Viana	60					sim	sim	sim
Marco Sousa Santos	99					sim	sim	sim
Miguel Rios	25					sim	sim	sim
Miguel Vieira Baptista	60					sim	sim	sim
Pedro Silva								excluído
Pedro Silva Dias	16					sim	sim	sim
Raul Cunha	188					sim	sim	sim
Rui Mendonça	13					sim	sim	sim
Vasco Colombo								excluído
arquitectura								
António Portugal / Manuel M.Reis	18					sim	sim	sim
ARX Portugal (Nuno Mateus e José Mateus)	159					sim	sim	sim
Bernardo Rodrigues	414					sim	sim	sim
Francisco V. Capos / Cristina Guedes	144					sim	sim	sim
Inês Lobo / João Rosário	32					sim	sim	sim
João Rapagão								excluído
José Fernando Gonçalves	177					sim	sim	sim
José Paulo dos Santos	57					sim	sim	sim
Nuno Brandão Costa	142					sim	sim	sim
Paula Santos	42					sim	sim	sim
Paulo Providência	127					sim	sim	sim
Pedro Bandeira	35(publ)					sim	sim	sim
as* (Pedro Costa e Célia Santos)	173					sim	sim	sim
Ricardo Melo	21					sim	sim	sim
Rui Pacheco	168					sim	sim	sim

O material recolhido é um acervo de cerca de 6000 espécimes em correspondência com 30 autores de projecto – design (16) e arquitectura (14) – e constitui, por si só, uma evidência da importância material que o desenho tem para o conjunto daqueles que se dispuseram a colaborar com este trabalho, escolhidos entre os profissionais nacionais.

A escolha do material não foi sujeita a regras ou parâmetros definidos para além dos apontados. Consideramos a possibilidade de que a amostragem seja indutiva, de modo a ser possível a sua expansão em rede, tanto mais alargada quanto possível. O critério inicial é o da notoriedade dos autores que quiseram desde logo colaborar.

Deve referir-se que os casos estudados se concentram, principalmente, no norte e sul do país (Porto e Lisboa), assim garantindo uma abrangência cultural transversal ao território nacional, já que estas duas cidades concentram a maior amostragem de profissionais disponíveis.

Conjuntamente com o acervo das imagens, foram recolhidos os depoimentos orais dos autores quase sempre na forma de entrevista aos designers (20) e arquitectos (14). Essas entrevistas não tiveram a forma de pergunta-resposta mas foram, sim, na generalidade dos casos, uma conversa onde, sobretudo, o autor expôs a sua consideração acerca do desenho e a importância que lhe atribuí no âmbito do projecto. Esse material existe transcrito e apresentado criticamente nos anexos neste trabalho.

O acervo deu origem a uma base de dados em forma de arquivo que foi iniciada a partir da escolha de 25 imagens por autor, procurando que estas sejam representativas da sua obra. A escolha das imagens que fazem parte deste núcleo inicial foi, mais ou menos, aleatória segundo o número, maior ou menor, de espécimes recolhidas por autor. Tal como o critério de selecção feita pelos autores, a selecção inicial das imagens colocadas no arquivo (25) procuram ser consonantes com a análise teórica segundo o estudo aqui apresentado e, como tal, apoia-se na possibilidade de representatividade que essas imagens tem na produção do autor. No caso da confrontação com milhares de imagens (como acontece com um dos autores estudados), a escolha foi necessariamente 'convergente' com a abordagem visual na qual este trabalho pretende estar inserido. Esteve sempre presente, por parte de quem realizou este trabalho, a possibilidade de associação das imagens e destas com as obras dos autores.

A base de dados compreende três áreas de arquivo: a área '*Desenho*', a área '*Consideração crítica*' e a área '*Biografia*'.

Da área '*Desenho*' fazem parte as imagens reproduzidas a partir dos desenhos e a sua descrição (campos descritivos). Os campos descritivos procuraram ser consonantes com as normas vigentes. Para tal foi considerado o estudo das normas nacionais de apresentação de arquivos e de fundos digitais de propriedade cultural, de desenho e de projecto (design e arquitectura), considerou-se, portanto, a normalização sistematizada do arquivo podendo ser facilitada a comparação e transmissão dos dados. Esta condição não foi plenamente realizada, já que as normas existentes não estão suficientemente sistematizadas. Chegou-se, por isso, a um consenso alargado dos campos descritivos de modo a recolher o máximo de informação, tornando-a disponível para uma posterior utilização (por exemplo, a transferência para uma base de dados online). Segundo as instituições (por razões de tempo e circunstância) as bases de dados apresentam campos de descrição diferenciados, quer seja devido aos fundos a que se referem (materiais apesar de tudo muito diferenciados), quer seja por motivos de ordem técnica ou subjectiva. Também a procura e investigação junto de instituições da CE se manifestou infrutífera por razões semelhantes. Junto das instituições que passamos a referir contactamos e consultamos pessoalmente o *Arquivo da Fundação Marques da Silva* da Universidade do Porto, o *Arquivo Daciano Costa* do Forte de Sacavém dos Serviços de Arquivo e Inventário da Direcção-Geral de Edifícios e Monumentos Nacionais (DGEMN), o *Arquivo do Centro de Documentação* da Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, o *Arquivo SAAL Norte* do Arquivo Distrital do Porto e também o *Arquivo Digital* da Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, <http://museu.fba.up.pt/>. Procuramos normas, na rede, de arquivos digitais e de inventário e documentação museológica como é o caso do *Programa MATRIZ – Inventário e Gestão de Coleções Museológicas* (2000) do Instituto de Museus e Conservação (IMC), <http://www.matriznet.ipmuseus.pt/matriznet/home.aspx> ou do *Centro de Fontes Documentais* da ex-DGWMN ou ainda informação recolhida junto do *Instituto dos Arquivos Nacionais*, Torre do Tombo/ IAN/TT do Ministério da Cultura e em seminários e conferências sobre o tema.

Internacionalmente consultamos os fundos da *Triennale da Milano – Biblioteca del Progetto*, do *Archivio Digitale Carlo Scarpa*, <http://www.archiviocarloscarpa.it/>, do *Archives Foundation Le Corbusier*,

<http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=65&sysLanguage=fr-fr&itemPos=1&sysParentId=65&clearQuery=1> e do arquivo europeu *Lineamenta. A research database for architectural drawings* <http://lineamenta.biblherz.it/index.html.en/view>.

Estas consultas procuraram enquadrar as directivas nacionais e europeias das políticas dos programas de arquivo digital tal como, por exemplo, o questionário *National/Regional Policies and Programmes on Digitisation of Cultural and Scientific Content* da European Commission, o *Directorate-General Information Society*, o *Information Society Technologies: Content, Multimedia Tools and Markets* e o *Cultural Heritage Applications*. Desta consulta e escurtinio, concluímos que a tarefa de encontrar uma prática comum seria infrutífera, por isso tentamos encontrar uma possibilidade aproximada para a definição do *layout* da base de dados. Tal como para a definição exhaustiva dos campos descritivos, a opção de utilizar o software *File Maker* deriva da consideração da compatibilidade e facilidade na transmissão dos dados podendo esta necessidade vir a concretizar-se posteriormente, como poderá, por exemplo, a disponibilidade de colocar a base de dados online.

A área '*Consideração crítica*' é descrita na forma textual, já que foi contemplada de modo a tornar possível o arquivo dos depoimentos com base nas entrevistas dos autores. Existe também nesta área um campo onde podem ser incluídas notações várias acerca do autor ou da sua obra. Iniciou-se o preenchimento desta área da base de dados com um texto produzido para cada autor, como poderá ser constatado nos anexos editados com este trabalho.

A área '*Biografia*' incorpora a descrição em campos comuns para todos os autores. Também esta informação se encontra nos anexos deste trabalho.

A exigência científica de uma análise quantitativa dos desenhos recolhidos, esbarrou na incapacidade de encontrar uma grelha analítica suficientemente acertiva para a recolha e análise dos dados convergentes com o estudo em causa. Ou seja, se por um lado a diferenciação quantitativa por autor do material é enorme, por outro a sua consideração formal é também díspar. Este será um trabalho que se considera poder vir a ser desenvolvido posteriormente, por outros investigadores, dentro do âmbito do centro de estudos ID+ a que este estudo também está associado. Outros investigadores poderão ocupar-se individualmente da definição da construção taxonómica de categorias, distribuindo o material recolhido por temas e estudando-o com base a uma referência projectual identificada e definida por autor.

Por enquanto, a nossa tese alicerça-se na convicção de que:

1. o desenho é materialmente a '*coisa*' que possibilita o projecto;
2. enquanto domínio de liberdade do(s) interprete(s)/autor(es);
3. por via heurística da experiência;
4. sem se submeter a qualquer metodologia previamente estabelecida;
5. afirmando-se como possibilidade individual de encontro com o desejo material;
6. através da imaginação e prospecção mediatizada pelo corpo do(s) autor(es).

Em linha de máxima, ocorre-nos acrescentar à definição de Francisco da Holanda "o desenho imagina o que não é para que seja e venha a ter ser", o seguinte: '*o desenho imagina o que não é para que seja e venha a ter estar*'. Em ambas as condições estamos perante uma dupla verbalização da acção "ter ser" e '*ter estar*'. As definições demonstram a importância (dupla) da

acção, valorizada em relação ao predicado do sujeito. Neste caso, a passagem do “ser” ao ‘*estar*’ representa a importância atribuída ao lugar do “estar” em função do tempo de “ser”. As imagens têm ‘*ser*’ (Francisco da Holanda) quer isto dizer que ‘*existem*’ materialmente ou na mente. Atrevemo-nos a acrescentar que as imagens tem ‘*estar*’, i. e., precisam de ‘*acontecer*’ e ocupar materialmente um lugar.²¹⁹ Neste caso, o “ser” do desejo necessita do *corpus* do desenho para adquirir o ‘*estar*’ do desígnio.

Nesta condição, o retorno à possibilidade de libertação da mediação técnica do desenho, é concretizado pelo desejo que recupera a acção fundadora da construção directa do objecto ignorando a tecnologia da sua representação. O desenho concretiza-se, assim, na atitude nostálgica do ‘*bricoleur*’, através da acção directa sobre os materiais (talvez o prazer, hipoteticamente infantil, de construir com as próprias mãos).

Pese embora a sua vocação técnica de mediação do artificial (cultural), o desenho confronta-se com o nostálgico desejo de manipulação directa sobre os materiais, onde se adivinha uma herança de *bricoleur* apenas superada pela catarse metafórica do desenho. Reclamar a manipulação directa do desenho na forma do objecto, é transferir a representação para a experiência.

Com o fim de atingir os objectivos conclusivos deste trabalho, definimos para a classificação dos desenhos uma grelha de análise a partir dos critérios abaixo apontados (ver grelha em conformidade com a tabela 3).

1. Percepção dos autores sobre a sua relação com o desenho.

Questionados sobre a sua relação com o desenho no âmbito do projecto os autores ao escolherem e mostrarem os desenhos denunciam a sua subjectividade na valorização do desenho e não o valor real que o desenho terá nas suas obras (projectos). Tratar-se-á, portanto:



percepção sobre valor atribuído e não valor real.

2. Tentativa de avaliação numérica (quantitativa) de dados qualitativos.

3. Observação gráfica prefigurada numa ordenação hierárquica de intenções (radiais), distribuídas por relações empáticas entre autores que promovem uma hierarquia variável de intensidades (lineares).

4. Da amostragem recolhida junto de cada autor resultou um arquivo de 6000 espécimes.²²⁰

A amostragem foi nivelada pela escolha de 3 desenhos por autor seleccionados segundo um critério de representatividade do maior denominador-comum de cada um dos autores.

A amostragem decorrente (número limitado de espécimes) foi sujeita a um inquérito constituído por um conjunto de perguntas informadas por todo o trabalho de investigação teórica, realizado e apresentado na Parte I e II deste trabalho.

²¹⁹ Como já anteriormente referido “sem desejo não há desenho e sem desenho não há designio.” Providência, F., in *The Design Course at the University of Aveiro: promoting challenges and transformations*. History of European Universities Conference, University of Lisbon, 2011.

²²⁰ Chama-se a atenção para o facto de apenas um autor contabilizar cerca de 3000 espécimes.

4.1 o reduzido conjunto de 6 questões atravessam o espaço de três domínios de observação semiótica, cuja variação vai da pragmática à semântica passando pela sintaxe.

4.2 as questões foram complementadas por análises de conteúdos e formas correlacionadas. Procura-se, assim, alargar o domínio da análise provocando a amplitude dos campos de observação em detrimento da subjectividade da interpretação.

Nas tabelas poder-se-á, hipoteticamente, comparar se a caracterização está mais próxima do conteúdo ou da forma.

4.3 as questões convocam a evidência de um sistema de interpretação que está alicerçado na estratificação da intencionalidade do desenho, que parte da simples capacidade de imaginar até à função metalinguística do desenho como agente estético e político (no âmbito do projecto de design).

5. No confronto com a resposta dos desenhos às questões propostas, estes foram classificados numa escala de 1 a 3, com intervalos de meio ponto, na tentativa de aumentar a resolução a partir do foco de análise. Reduzindo a amplitude da escala, procurou-se a concisão da avaliação (intensidade) reduzindo a intencionalidade externa. Optou-se pela variação com os intervalos de meio ponto para aferir a variação mínima de intensidades.

6. O resultado numérico constitui uma base de dados só compreensível quando transferida para uma representação visual, aqui convocada por gráficos do género linear e radial.

7. O resultado permite evidenciar uma cosmologia de multiplicidades técnicas do desenho que está na base das subjectividades do pensamento e prática de design.

Basicamente poder-se-á distinguir duas grandes modalidades perceptivas de subjectivação do projecto através do desenho:

7.1 '*polarização*' – que traduzem um direccionamento focado, especializado, formando figuras radiais mais triangulares do que hexagonais;

7.2 '*concentração*' – direccionamento abrangente, diversificado, formando figuras radiais mais hexagonais do que triangulares. Por sua vez, a '*concentração*' pode ser:

'*periférica*' ⇒ maior intensidade, ou

'*central*' ⇒ menor intensidade.

A partir da grelha apresentada abaixo, a análise foi inquirida sobre uma base de selecção de três desenhos por autor, cuja atribuição de valor varia numa escala entre 1 a 3 com variações de meio ponto percentual. A escala apertada visa diminuir o grau de subjectividade inerente à construção da grelha e a da sua leitura na análise do material.



Assim, a grelha com que procedemos à análise qualitativa dos desenhos foi organizada a partir da definição semiótica dos campos: pragmática + sintaxe + semântica. Sendo a pragmática definida pelo par *imaginação-desejo*, a sintaxe pelo par *representação-arranjo visual* e a semântica pelo par *classificação-desígnio*. A consideração dos desenhos teve em conta a caracterização + conteúdo + forma.

tabela 3: GRELHA de análise:

		Caracterização	Conteúdos	Forma
A – pragmática	Imaginação	1. identifica-se a possibilidade de um devir para o objecto (desejado / desenhado).	carácter pouco definido da representação: fantasmas, latência, evocações várias; aspectos simbólicos.	intervenção na passagem da ideia abstracta à realidade da projectação.
	desejo	2. identifica-se a caracterização material de uma linguagem poética genuína.	poética, investigação no campo utópico.	acção livre desvinculada da materialidade da produção projectual.
B – sintaxe	Representação	3. identifica-se a expressão de um conhecimento incrementado (produzido) por via experimental.	instrumentalização gráfica não se limita à representação mas é também con-formação.	transformações, alterações a partir da forma precedente (redesenho).
	ordem/arranjo visual: (composição)	4. identificam-se os sinais de uma expressão singular inventada tanto nos meios quanto nos fins.	manipulação da informação e matéria proveniente do contexto da representação: metodologia, heterodoxia.	estruturas e geometrias complexas (articuladas ou não); equilíbrios (vacilantes, estáveis).
C – semântica	Classificação	5. identifica-se a projecção de um fim, atribuído ao objecto, como resultado imaginado pelo desejo material.	tentativa de representar formas de proveniência díspar (social, por exemplo) no campo visual.	tentativa de resposta disciplinar (crítica da disciplina).
	desígnio	6. identifica-se uma intencionalidade metafórica para além da atribuição prática do objecto.	dados metafóricos introduzidos pelo autor.	material visual novo.

A definição do perfil ou padrão semântico será do seguinte tipo:

A	1. / 2.	Imaginação	Autor	desejo	emoção	eu	<i>corpo</i>
B	3. / 4.	Representação	Tecnologia	desenho	técnica	meio	<i>médium</i>
C	5. / 6.	Classificação	Programa	desígnio	estratégia	outro	<i>corpo</i>

A B C	A B C
	
<i>intensidade</i>	<i>predominância</i>
3 3 3	1 1 3
2 2 2	3 1 1
1 1 1	1 3 1

Segundo as tabelas consideradas e os gráficos consequentes, a análise do desenho a montante permitirá avaliar indicialmente o design que se produz a jusante.

Segundo este princípio, o desenho representa o factor perceptivo do projecto através de um esquema semântico de leitura. Segundo Charles Morris a **semiótica**²²¹ (Mora, 1994: 3221-3223), designa a ciência geral dos signos e subdivide-se em três partes: pragmática + sintaxe + semântica. Daí a consideração da semiótica como uma metalinguagem. (Na Antiguidade 'semiótica' designava a parte da medicina que se ocupava de interpretar os signos das enfermidades, abarcando o diagnóstico e o prognóstico).

No mesmo dicionário, a **pragmática**²²² (Mora, 1994: 2869-2870), como dimensão semiótica, consiste no estudo da relação entre os signos e os sujeitos que os usam. Um signo, para o sujeito que o usa, equivale ao significado (significação) desse signo; a pragmática é definida, neste caso, primeiramente como o estudo dos significados (significações). Morris diz ainda que a "pragmática é aquela parte da semiótica que trata da origem, usos e efeitos produzidos pelos signos na conduta dentro da qual acontecem." (Mora, 1994: 2870). Existem, pois, variáveis na definição da pragmática, tais como: 1. *pragmática descritiva* > estudo dos procedimentos aplicados pelos cientistas ao registar os resultados das experiências, etc; 2. *pragmática intencional* > sistemas construídos com propósitos científicos para serem usados pelos cientistas como linguagem natural e, consequentemente, submetidos a uma pragmática descritiva (subversão da experiência!) ou 3. *pragmática extensiva* > estudo da relação entre significado e uso.

²²¹ voz **semiótica**, Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.

2 SEMIO, para Charles S. Pierce (1839-1914), teoria geral das representações, que leva em conta os signos sob todas as formas e manifestações que assumem (linguísticas ou não), enfatizando esp. a propriedade de convertibilidade recíproca entre os sistemas significantes que integram **3 SEMIO** estudo dos fenómenos culturais considerados como sistemas de significação, tenham ou não a natureza de fenómenos de comunicação **4 MIL** ciência e arte de comandar manobras militares não por voz mas por meio de sinais.

²²² voz **pragmática**, Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.

4 conjunto de considerações práticas sobre algo **6 LING** a parte da teoria do uso linguístico que estuda os princípios de cooperação que actuam no relacionamento linguístico entre o falante e o ouvinte, permitindo que o ouvinte interprete o enunciado do seu interlocutor, levando em conta, além do significado literal, elemento da situação e a intenção que o locutor tem ao proferi-lo **7 SEMIO** parte da semiótica que estuda as relações causais entre as palavras expressões ou símbolos e seus usuários.

O mesmo dicionário diz que a **sintaxe**²²³ (Mora, 1994: 3301-3303) ocupa-se da relação dos signos entre si independentemente do que designam ou significam. Em geral, refere-se às estruturas de *possíveis ordens seriais compostas com quaisquer elementos*. Tal como para a semântica existem várias vias: 1. *sintaxe lógica* > estuda sistemas de linguagem despojados de significado; trata-se, pois, de uma teoria de cálculos abstractos; 2. *sintaxe pura* (equivalente a sintaxe lógica) > estuda “as disposições possíveis sem nenhuma referência à ordem das coisas que constituem os vários elementos ou à questão pela qual as disposições possíveis desses elementos se realiza”. É, portanto, uma “geometria de estruturas finitas, discretas e seriais”; 3. *sintaxe descritiva* > ocupa-se de estruturas sintácticas dadas e 4. “*unidade da sintaxe*” (Husserl) > as matérias que permanecem idênticas através do processo de abstracção são formadas sintacticamente. Estas “matérias” não se constituem apenas como universo clássico, mas podem ser determinações de carácter individual. Dai a possibilidade de existência de um “material sintáctico” e a possibilidade de considerar idênticos tanto as “formas” como os respectivos “conteúdos”.

Finalmente a **semântica**²²⁴ (Mora, 1994: 3215-3219) ocupa-se dos signos e da sua relação com os objecto designados. Nem todos os autores consideram a semântica como um todo. Existem duas grandes vias: 1. *teoria da significação*, cujos conceitos são: i. significação; ii. sinonímia (identidade da significação); iii. significado (poder de significar); iv. carácter analítico ou verdadeiro (por via da significação) e 2. *teoria da referência* com os conceitos: v. nominação; vi. verdade e denotação. Pese embora que a semântica tenha um valor abstracto menor que a sintaxe, existem autores que a consideram próxima da sintaxe lógica evidenciando (destacando) os aspectos formais (Léon Chwistek). Por oposição, (movimento iniciado por Alfred Korzybski, 1879-1959, que deu origem ao Instituto de Semântica Geral em Chicago, 1938) existem autores que procuraram o encontro com uma semântica geral considerada como uma ciência empírica que se ocupa da análise das reacções experimentadas pelo ser humano que, ao produzir pensamento, se orienta e valoriza certas opções que não necessitam ser formalizadas. Será, pois, esta uma semântica não intencional baseada na necessidade de criar um pensamento “não-aristotélico”, antes “extensivo e variável.” (Mora, 1994: 3216).

²²³ voz **sintaxe**, Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.

1 GRAM parte da gramática que estuda as palavras enquanto elementos de uma frase, as suas relações de concordância, subordinação e de ordem **2** LING determina as relações formais que interligam os constituintes de uma sentença, atribuindo-lhe uma estrutura **3** GRAM. GENER componente da gramática de uma língua que constitui a realização da gramática universal e que contém os princípios e regras que produzem as sentenças gramaticais dessa mesma língua, através de combinação de palavras e elementos funcionais **4** qualquer conjunto de regras sintácticas que se pode depreender do uso numa determinada época, escola, autor, etc.

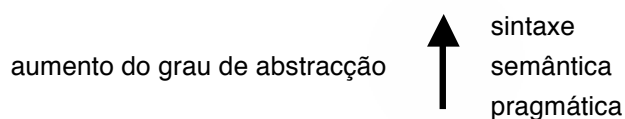
²²⁴ voz **semântica**, Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.

1 LING ramo da linguística que se ocupa do estudo da significação; pode ser abordado sincrónica ou diacronicamente; **2** LING componente do sentido das palavras e da interpretação das sentenças e enunciados; **3** LING significado das palavras por oposição à sua forma; **4** FIL LÓG Teoria abstracta da significação ou da relação entre os signos e seus referentes (em oposição à sintaxe e à pragmática), e construindo com estas uma semiótica.

No nosso caso, a análise deriva do esquema abaixo designado:

pragmática:	domínio da acção (inconsciente)	
	↓	<i>imaginação</i>
	factor empático	
sintaxe:	desejo	
	domínio das gramáticas	
	↓	<i>representação</i>
semântica:	factor analítico	
	desenho	
	domínio da linguagem	
	↓	<i>classificação</i>
	factor estratégico	
	desígnio	

E conseqüentemente consideramos:



Estas definições proporcionaram-nos a construção das tabelas, definidas por autor (através da eleição de 3 desenhos), avaliando cada um dos desenhos segundo a grelha apresentada. A partir dos valores atribuídos na grelha, a cada desenho, para a caracterização + conteúdo + forma, definidos a partir da pragmática + sintaxe + semântica, obtivemos valores médios que permitiram a construção de gráficos por autor e disciplina. Da avaliação dos gráficos podemos inferir acerca da predominância ou menoridade de cada um dos campos semióticos em relação à disciplina, design e arquitectura e, ainda, a comparação entre estas duas instâncias disciplinares. Paralelamente a partir dos gráficos construídos podemos indagar comparativamente acerca da caracterização, conteúdo e forma, individualmente, e estes em comparação com outros autores. Os resultados obtidos apontam para uma predominância da pragmática e da sintaxe quanto à caracterização, conteúdo e forma opostos ao valor mínimo da semântica em relação à caracterização e aos conteúdos do desenho de arquitectura. Já no design, o valor máximo é o da semântica, seguido da sintaxe para a caracterização. Os valores médios são os da pragmática e sintaxe para a caracterização, conteúdos e forma do desenho. E os valores mínimos são os da semântica e sintaxe, respectivamente, quanto ao conteúdo e quanto à forma do desenho do projecto de design. Os valores atingidos individualmente pelos autores de design ou arquitectura podem, também, ser vistos e comparados nos gráficos correspondentes a cada um deles.

Admitimos que a análise formal dos dados pode ser compreendida e justificada pelo estudo analítico e teórico que desenvolvemos nas Partes I e II, através do percurso do *'porquê'* e do *'como'* do desenho. Chegamos assim, nesta Parte III, à interpretação do *'porquê do como'* como finalidade circunstancial deste trabalho.

Na Parte I, o *'porquê'* evoca a centralidade do autor, a necessidade de compreensão da sua acção de um ponto de vista interno ao acto da produção do desenho. O *'porquê'* levou-nos a admitir que o desenho é um exercício fundamental e necessário para aquele que o executa, quer seja por via da arte ou da ciência (por função prática, abstracta, portanto, consideremos estes os seus limites).

Na Parte II, o *'como'* evoca a condição de visibilidade pela qual o desenho se torna um ser/ente visível. Se quisermos, e estremando posições, o desenho existirá em correspondência com a cegueira do artista que procura que o *objecto-desenho* sirva para iluminar o mundo, fazendo ver o que antes era obscuro e invisível, contrariando a observação do projectista/cientista que, desvelando o mundo, mostra os seus “buracos negros”, lugares de escuridão e desconhecido. O *'como'* responde, por um lado, à percepção ordinária que não evoca o tempo, no confronto com a hipótese que deseja alcançar e, por outro, dá resposta a uma percepção cujo tempo passado é indagado no presente. Na consideração abstracta desta diferenciação, o último corresponderá à arte e o primeiro ao design (projecto).

Finalmente, o *'porquê do como'* evoca a imposição da imaginação. A imaginação do corpo, sem fuga, presente cada vez que somos delicadamente chamados ou, inevitavelmente atirados, para a comunicação; a imaginação que redunde em imagem da qual não podemos prescindir; idealizada como resíduo ou excesso no desperdício da imaginação; um fluído que existe como libertação e cicatrização de um estado do corpo. O desenho nasce da ‘ferida’ provocada pela imaginação que cresce proporcional ao fluído do corpo e, ainda assim, será este que, ‘secando’, permitirá o estado salutar do desenho.

O desenho do ponto de vista da ‘cura’ do corpo imaginativo necessita de ser exteriorizado activamente, ou seja exercitado, o que não invalida que do ponto de vista interno ele não necessite de acerto (individual, do autor e, colectivo, da disciplina) o que quer dizer que do ponto de vista interno não é indiferente os modos pelos quais a sua prática acontece.

Admitimos que historicamente o desenho ocupa a função de instrumento do projecto de design. Definindo o design como o “desenho de artefactos, dispositivos e serviços de intermediação cultural.” (F. Providência).

Nesse sentido, o desenho com as suas heranças e aspirações técnicas terá contaminado o exercício do design que etimologicamente também radica no desenho (de-signo).

Ainda que seja possível ao design imaginar-se para além do desenho, na verdade, genealogicamente o design funde-se no desenho que o antecede como instrumento evocativo alicerçando e ritualizando a comunidade cultural sob uma tecnicidade primitiva.

O design não poderá, pois, se não de modo abstracto, desvincular-se do seu ancestral desenho; porque não se pode separar o significado do significante sem a consequente alienação do signo, o que é o mesmo que dizer que não há design sem desenho.

Portanto, admitindo a modelação do projecto pela heurística do desenho, também se poderão caracterizar os seus resultados pela natureza dos meios e práticas da sua modelação pelo desenho.

Concluimos que será possível condicionar os resultados do design por via do exercício do desenho, pelo menos no quadro tripartido da sua prática nuclear: *imaginação-classificação-representação*, articulando-o com as variáveis do projecto: *autor-tecnologia-programa*. Tal significa a partir da imaginação do autor, da representação técnica e da classificação do programa, como expressões da pragmática, sintaxe e semântica da metalinguagem do desenho.

tabelas 4.1: Avaliação dos desenhos _ Designers

Carlos Aguiar_designer																		
caracterização		conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	
imaginação	1.5	2	2.5	2	20.8%		1	1	2	1.3	14.8%		1	2	2	1.7	13.0%	
desejo	1.5	1.5	2	1.7	16.7%		1	1	1	1	11.1%		1	1	1	1	7.8%	
representação	2	2	3	2.3	25.0%		2	1	3	2	22.2%		3	2.5	3	2.8	22.1%	
ordem (composição)	1.5	1	2	1.5	16.7%		2	2	2.5	2.2	24.1%		2.5	3	3	2.8	22.1%	
classificação	3	3	3	3	25.0%		2	1	1.5	1.5	16.7%		3	3	3	3	23.4%	
designio	1.5	1.5	1.5	1.5	12.5%		1	1	1	1	11.1%		1.5	1	2	1.5	11.7%	
soma	11	11	14				9	7	11				12	12.5	14			
soma média				12.0						9.0							12.8	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	
A - pragmática	3	3.5	4.5	3.7	30.6%		2	2	3	2.3	25.9%		2	3	3	2.7	20.8%	
B - sintaxe	3.5	3	5	3.8	31.9%		4	2	5.5	3.8	42.6%		5.5	5.5	6	5.7	44.2%	
C - semântica	4.5	4.5	4.5	4.5	37.5%		3	3	2.5	2.8	31.5%		4.5	4	5	4.5	35.1%	
soma	11	11	14				9	7	11				12	12.5	14			
soma média				12.0						9.0							12.8	
Eduardo Aires_designer																		
caracterização		conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	
imaginação	2	2	2	2	16.2%		2	1.5	1.5	1.7	14.3%		2	3	2	2.3	16.1%	
desejo	1.5	2	2	1.8	16.2%		1.5	2	2	1.8	15.7%		1.5	2.5	2	2	13.8%	
representação	2	2.5	2	2.2	16.2%		2	2	2	2	17.1%		3	3	3	3	20.7%	
ordem (composição)	2	1.5	2	1.8	16.2%		2.5	2.5	2	2.3	20.0%		1.5	3	2	2.2	14.9%	
classificação	2.5	2.5	2.5	2.5	20.3%		3	1.5	2.5	2.3	20.0%		2.5	3	3	2.8	19.5%	
designio	2.5	2	2.5	2.3	20.3%		3	2	2.5	2.5	21.4%		2	2.5	2	2.2	14.9%	
soma	12.5	12.5	13				14	11.5	12.5				12.5	17	14			
soma média				12.7						12.7							14.5	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	
A - pragmática	3.5	4	4	3.8	30.3%		3.5	3.5	3.5	3.5	27.6%		3.5	5.5	4	4.3	29.9%	
B - sintaxe	4	4	4	4	31.6%		4.5	4.5	4	4.3	34.2%		4.5	6	5	5.2	35.6%	
C - semântica	5	4.5	5	4.8	38.2%		6	3.5	5	4.8	38.2%		4.5	5.5	5	5	34.5%	
soma	12.5	12.5	13				14	11.5	12.5				12.5	17	14			
soma média				12.7						12.7							14.5	
Fernando Brizio_designer																		
caracterização		conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	
imaginação	2.5	3	3	2.8	23.7%		3	3	1.5	2.5	19.7%		2	2.5	2.5	2.3	18.7%	
desejo	2	3	2	2.3	15.8%		2	3	2.5	2.5	19.7%		3	3	1	2.3	18.7%	
representação	2	2	3	2.3	23.7%		3	2	3	2.7	21.1%		3	1	2	2	16.0%	
ordem (composição)	2.5	2.5	3	2.7	23.7%		2	3	2.5	2.5	19.7%		3	1	1	1.7	13.3%	
classificação	1.5	3	3	2.5	23.7%		1	3	1	1.7	13.2%		3	3	3	3	24.0%	
designio	1	3	3	2.3	23.7%		1	3	2	2	15.8%		1	1	3	1.7	13.3%	
soma	11.5	16.5	17				12	17	8.5		98.7%		15	11.5				
soma média				15.0						12.5							12.5	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	
A - pragmática	5	6	5	5.3	36.4%		5	6	4	5	36.6%		5	6	4	5	37.5%	
B - sintaxe	4	4	6	4.7	31.8%		5	5	5	5	36.6%		6	2	3	3.7	27.5%	
C - semântica	2	6	6	4.7	31.8%		2	6	3	3.7	26.8%		4	4	6	4.7	35.0%	
soma	11	16	17				12	17	12				15	12	13			
soma média				14.7						13.7							13.3	
Francisco Providência_designer																		
caracterização		conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	
imaginação	3	3	1.5	2.5	14.9%		2	3	3	2.7	16.5%		3	2	3	2.7	17.2%	
desejo	3	3	3	3	17.8%		3	2	3	2.7	16.5%		2.5	3	3	2.8	18.3%	
representação	3	3	3	3	17.8%		2	2	2	2	12.4%		2	2	2	2.0	12.9%	
ordem (composição)	2.5	2.5	3	2.7	15.8%		3	3	3	3	18.6%		2.5	3	3	2.8	18.3%	
classificação	2.5	2.5	3	2.7	15.8%		3	3	3	3	18.6%		3	3	2	2.7	17.2%	
designio	3	3	3	3	17.8%		3	2.5	3	2.8	17.5%		3	2	2.5	2.5	16.1%	
soma	17	17	16.5				16	15.5	17				16	15	15.5			
soma média				16.8						16.2							15.5	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	
A - pragmática	6	6	4.5	5.5	32.7%		5	5	6	5.3	33.0%		5.5	5	6	5.5	35.5%	
B - sintaxe	5.5	5.5	6	5.7	33.7%		5	5	5	5	30.9%		4.5	5	5	4.8	31.2%	
C - semântica	5.5	5.5	6	5.7	33.7%		6	5.5	6	5.8	36.1%		6	5	4.5	5.2	33.3%	
soma	17	17	16.5				16	15.5	17				16	15	15.5			
soma média				16.8						16.2							15.5	

Gémeo Luis_designer																	
caracterização						conteúdos					forma						
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2	2	2	2	15.8%		2	2	2	2	15.8%		3	2	3	2.7	23.7%
desejo	2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%		2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%		3	3	3	3	23.7%
representação	2	2	2	2	15.8%		3	3	3	3	23.7%		1	1	1	1	7.9%
ordem (composição)	2	2	2	2	15.8%		2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%		1	1	1	1	7.9%
classificação	2	2	2	2	15.8%		2	2	2	2	15.8%		1.5	1.5	1.5	1.5	11.8%
designio	2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%		2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%		1.5	1.5	1.5	1.5	11.8%
soma	13	13	13				14.5	14.5	14.5				11	10	11		
soma média	13.0						14.5						10.7				
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	4.5	4.5	4.5	4.5	34.6%		4.5	4.5	4.5	4.5	31.0%		6	5	6	5.7	53.1%
B - sintaxe	4	4	4	4	30.8%		5.5	5.5	5.5	5.5	37.9%		2	2	2	2	18.8%
C - semântica	4.5	4.5	4.5	4.5	34.6%		4.5	4.5	4.5	4.5	31.0%		3	3	3	3	28.1%
soma	13	13	13				14.5	14.5	14.5				11	10	11		
soma média	13.0						14.5						10.7				

Henrique Cayatte_designer																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2.5	1.5	2.2	11.8%		2	3	2	2.3	15.8%		3	3	2	2.7	15.8%
desejo	2	2	2	2	15.8%		2	2	2	2	15.8%		2	2	1	1.7	7.9%
representação	2.5	2.5	2	2.3	15.8%		2.5	3	1	2.2	7.9%		2.5	3	2	2.5	15.8%
ordem (composição)	2	2	2	2	15.8%		2	2.5	1.5	2	11.8%		3	2.5	1.5	2.3	11.8%
classificação	3	3	3	3	23.7%		2	2	2	2	15.8%		2.5	2.5	2	2.3	15.8%
designio	1.5	1.5	1.5	1.5	11.8%		1	2	1	1.3	7.9%		2	2	2	2	15.8%
soma	13.5	13.5	12				11.5	14.5	9.5				15	15	10.5		
soma média	13.0						11.8						13.5				
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	4.5	4.5	3.5	4.2	32.1%		4	5	4	4.3	36.6%		5	5	3	4.3	32.1%
B - sintaxe	4.5	4.5	4	4.3	33.3%		4.5	5.5	2.5	4.2	35.2%		5.5	5.5	3.5	4.8	35.8%
C - semântica	4.5	4.5	4.5	4.5	34.6%		3	4	3	3.3	28.2%		4.5	4.5	4	4.3	32.1%
soma	13.5	13.5	12				11.5	14.5	9.5				15	15	10.5		
soma média	13.0						11.8						13.5				

João Machado_designer																	
caracterização						conteúdos					forma						
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2	3	2.5	23.7%		2	2	2.5	2.2	19.7%		2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%
desejo	3	3	2.5	2.8	19.7%		3	3	3	3	23.7%		2	2	2	2	15.8%
representação	3	3	2.5	2.8	19.7%		3	3	3	3	23.7%		2	2	2	2	15.8%
ordem (composição)	3	3	3	3	23.7%		3	3	3	3	23.7%		3	3	3	3	23.7%
classificação	3	3	3	3	23.7%		2	2.5	2.5	2.3	19.7%		3	3	3	3	23.7%
designio	2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%		2	2	2	2	15.8%		3	3	2	2.7	15.8%
soma	17	16.5	16.5				15	15.5	16				15.5	15.5	14.5		
soma média				16.7						15.5						15.2	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5.5	5	5.5	5.3	32.0%		5	5	5.5	5.2	33.3%		4.5	4.5	4.5	4.5	29.7%
B - sintaxe	6	6	5.5	5.8	35.0%		6	6	6	6	38.7%		5	5	5	5	33.0%
C - semântica	5.5	5.5	5.5	5.5	33.0%		4	4.5	4.5	4.3	28.0%		6	6	5	5.7	37.6%
soma	17	16.5	16.5				15	15.5	16				15.5	15.5	14.5		
soma média				16.7						15.5						15.2	

João Nunes_designer																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média			des1	des2	des3	média			des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2	2.5	2.3	19.7%		3	2	3	2.7	23.7%		3	2	2	2.3	15.8%
desejo	2	1	2.5	1.8	19.7%		2.5	1	2.5	2	19.7%		2	1	3	2	23.7%
representação	2.5	2	3	2.5	23.7%		2	1.5	3	2.2	23.7%		2	2	3	2.3	23.7%
ordem (composição)	2	1.5	2.5	2	19.7%		2	1.5	3	2.2	23.7%		2	1	1	1.3	7.9%
classificação	3	3	2	2.7	15.8%		3	1.5	3	2.5	23.7%		3	2	3	2.7	23.7%
designio	2.5	1	3	2.2	23.7%		2	1	2	1.7	15.8%		2	1	3	2	23.7%
soma	14.5	10.5	15.5				14.5	8.5	16.5				14	9	15		
soma média	13.5						13.2						12.7				
	des1	des2	des3	média			des1	des2	des3	média			des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	4.5	3	5	4.2	30.9%		5.5	3	5.5	4.7	35.4%		5	3	5	4.3	34.2%
B - sintaxe	4.5	3.5	5.5	4.5	33.3%		4	3	6	4.3	32.9%		4	3	4	3.7	28.9%
C - semântica	5.5	4	5	4.8	35.8%		5	2.5	5	4.2	31.6%		5	3	6	4.7	36.8%
soma	14.5	10.5	15.5				14.5	8.5	16.5				14	9	15		
soma média	13.5						13.2						12.7				

Jorge Silva_designer																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	3	2.5	2.5	2.7	19.7%		2.5	2	3	2.5	23.7%		2.5	2.5	3	2.3	23.7%
desejo	2	2	2.5	2.2	19.7%		2.5	2	2.5	2.3	19.7%		2	2	2.5	2.2	19.7%
representação	2.5	2.5	2	2.3	15.8%		2.5	2	2	2.2	15.8%		2	2	2	2	15.8%
ordem (composição)	2	2	2	2	15.8%		2	2	2.5	2.2	19.7%		2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%
classificação	3	3	2	2.7	15.8%		2.5	2	3	2.5	23.7%		2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%
designio	2	2.5	3	2.5	23.7%		2	2	3	2.3	23.7%		2.5	2	2.5	2.3	19.7%
soma	14.5	14.5	14				14	12	16				14	13.5	15		
soma média	14.3						14.0						14.2				
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5	4.5	5	4.8	33.7%		5	4	5.5	4.8	34.5%		4.5	4.5	5.5	4.8	34.1%
B - sintaxe	4.5	4.5	4	4.3	30.2%		4.5	4	4.5	4.3	31.0%		4.5	4.5	4.5	4.5	31.8%
C - semântica	5	5.5	5	5.2	36.0%		4.5	4	6	4.8	34.5%		5	4.5	5	4.8	34.1%
soma	14.5	14.5	14				14	12	16				14	13.5	15		
soma média	14.3						14						14.2				

José Viana_designer																	
caracterização						conteúdos					forma						
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	3	2.5	2	2.5	15.8%		3	2	2	2.3	15.8%		3	2	2	2.3	15.8%
desejo	3	2.5	2.5	2.7	19.7%		3	1.5	2	2.2	15.8%		3	1.5	1.5	2	11.8%
representação	3	3	3	3	23.7%		2	2	2	2	15.8%		3	3	2.5	2.8	19.7%
ordem (composição)	3	2	2.5	2.5	19.7%		2	3	3	2.7	23.7%		2	2	2.5	2.2	19.7%
classificação	3	3	3	3	23.7%		3	2	2	2.3	15.8%		2	3	3	2.7	23.7%
designio	3	2	2.5	2.5	19.7%		2	2	2	2	15.8%		3	2	2.5	2.7	19.7%
soma	18	15	15.5				15	12.5	13				16	13.5	14		
soma média	16.2						13.5						14.5				
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	6	5	4.5	5.2	32.0%		6	3.5	4	4.5	33.3%		6	3.5	3.5	4.3	29.9%
B - sintaxe	6	5	5.5	5.5	34.0%		4	5	5	4.7	34.6%		5	5	5	5	34.5%
C - semântica	6	5	5.5	5.5	34.0%		5	4	4	4.3	32.1%		5	5	5.5	5.2	35.6%
soma	18	15	15.5				15	12.5	13				16	13.5	14		
soma média	16.2						13.5						14.5				

Marco Sousa Santos_designer																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%		3	2.5	3	2.8	23.7%		3	3	3	3	23.7%
desejo	2.5	2	2	2.2	15.8%		3	2.5	2	2.5	15.8%		3	2.5	2.5	2.7	19.7%
representação	3	3	3	3	23.7%		3	2	2	2.3	15.8%		3	3	3	3	23.7%
ordem (composição)	3	2.5	2	2.5	15.8%		3	2	3	2.7	23.7%		3	2.5	3	2.8	23.7%
classificação	2	2	2	2	15.8%		2	3	2	2.3	15.8%		3	3	3	3	23.7%
designio	2.5	2.5	2.5	2.5	19.7%		2	2	2	2	15.8%		2.5	2	2	2.2	15.8%
soma	15.5	14.5	14				16	14	14				17.5	16	16.5		
soma média				14.7						14.7						16.7	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5	4.5	4.5	4.7	31.8%		6	5	5	5.3	36.4%		6	5.5	5.5	5.7	34.7%
B - sintaxe	6	5.5	5	5.5	37.5%		6	4	5	5	34.1%		6	5.5	5	5.5	33.7%
C - semântica	4.5	4.5	4.5	4.5	30.7%		4	5	4	4.3	29.5%		5.5	5	5	5.2	31.6%
soma	15.5	14.5	14				16	14	14				17.5	16	15.5		
soma média				14.7						14.7						16.3	

Miguel Rios_designer																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2	2	2.5	2.2	19.7%		3	1	2	2	15.8%		3	2	2	2.3	15.8%
desejo	3	2	2	2.3	15.8%		3	2	3	2.7	23.7%		3	1	2	2	15.8%
representação	3	2	2.5	2.5	19.7%		3	2.5	2.5	2.7	19.7%		3	3	2.5	2.8	19.7%
ordem (composição)	2	2	2	2	15.8%		3	2	2	2.3	15.8%		2.5	2	2	2.2	15.8%
classificação	3	2.5	3	2.8	23.7%		3	2	2.5	2.5	19.7%		3	3	3	3	23.7%
designio	3	2.5	3	2.8	23.7%		3	1.5	2	2.2	15.8%		2	1.5	2	1.8	15.8%
soma	16	13	15				18	11	14				16.5	12.5	13.5		
soma média	14.7						14.3						14.2				
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5	4	4.5	4.5	30.7%		6	3	5	4.7	32.6%		6	3	4	4.3	30.6%
B - sintaxe	5	4	4.5	4.5	30.7%		6	4.5	4.5	5	34.9%		5.5	5	4.5	5	35.3%
C - semântica	6	5	6	5.7	38.6%		6	3.5	4.5	4.7	32.6%		5	4.5	5	4.8	34.1%
soma	16	13	15				18	11	14				16.5	12.5	13.5		
soma média	14.7						14.3						14.2				

Miguel Vieira Baptista_designer																	
caracterização							conteúdos					forma					
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	1.5	2	2	1.8	15.8%		1.5	3	2	2.2	15.8%		1.5	2	2	1.8	15.8%
desejo	2	2	2	2	15.8%		1.5	2.5	2.5	2.2	19.7%		1	1	2.5	1.5	19.7%
representação	2	2.5	1.5	2	11.8%		1.5	1.5	1.5	1.5	11.8%		2.5	2	2	2.2	15.8%
ordem (composição)	2	2	2	2	15.8%		2	2	2	2	15.8%		2	2.5	1	1.8	7.9%
classificação	2.5	2.5	2	2.3	15.8%		2	2	2	2	15.8%		2	2.5	1	1.8	7.9%
designio	2	2.5	2.5	2.3	19.7%		2	2	3	2.3	23.7%		1.5	1.5	1.5	1.5	11.8%
soma	12	13.5	12				10.5	13	13				10.5	11.5	10		
soma média				12.5						12.2						10.7	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	3.5	4	4	3.8	30.7%		3	5.5	4.5	4.3	35.6%		2.5	3	4.5	3.3	31.3%
B - sintaxe	4	4.5	3.5	4	32.0%		3.5	3.5	3.5	3.5	28.8%		4.5	4.5	3	4	37.5%
C - semântica	4.5	5	4.5	4.7	37.3%		4	4	5	4.3	35.6%		3.5	4	2.5	3.3	31.3%
soma	12	13.5	12				10.5	13	13				10.5	11.5	10		
soma média				12.5						12.2						10.7	

Pedro Silva Dias_designer																	
caracterização							conteúdos					forma					
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2	1.5	2	11.8%		2	3	1	2	7.9%		2	2	2	2	15.8%
desejo	2	3	3	2.7	23.7%		2	3	3	2.7	23.7%		2	3	2	2.3	15.8%
representação	2	3	2	2.3	15.8%		2	3	3	2.7	23.7%		3	3	3	3	23.7%
ordem (composição)	2	2	3	2.3	23.7%		2	2	3	2.3	23.7%		2	2	3	2.3	23.7%
classificação	3	2	3	2.7	23.7%		2.5	1.5	2	2	15.8%		3	2	3	2.7	23.7%
designio	2	2	3	2.3	23.7%		1	1	3	1.7	23.7%		2	2.5	3	2.5	23.7%
soma	13.5	14	15.5				11.5	13.5	15				14	14.5	16		
soma média				14.3						13.3						14.8	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	4.5	5	4.5	4.7	32.6%		4	6	4	4.7	35.0%		4	5	4	4.3	29.2%
B - sintaxe	4	5	5	4.7	32.6%		4	5	6	5	37.5%		5	5	6	5.3	36.0%
C - semântica	5	4	6	5	34.9%		3.5	2.5	5	3.7	27.5%		5	4.5	6	5.2	34.8%
soma	13.5	14	15.5				11.5	13.5	15				14	14.5	16		
soma média				14.3						13.3						14.8	

Raul Cunca_designer																	
caracterização		conteúdos					forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2	2.5	3	2.5	23.7%		1.5	2	2.5	2	19.7%		3	2	3	2.7	23.7%
desejo	2	2	2	2	15.8%		3	2	2.5	2.5	19.7%		2	2	2	2	15.8%
representação	2	2.5	2.5	2.3	19.7%		2	2	3	2.3	23.7%		2.5	3	3	2.8	23.7%
ordem (composição)	2	2	2.5	2.2	19.7%		2.5	2	3	2.5	23.7%		2	3	3	2.7	23.7%
classificação	3	3	3	3	23.7%		3	2	3	2.7	23.7%		3	3	3	3	23.7%
designio	3	2	2.5	2.5	19.7%		3	2	2	2.3	15.8%		2	2	2	2	15.8%
soma	14	14	15.5				15	12	16				14.5	15	16		
soma média				14.5						14.3						15.2	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	4	4.5	5	4.5	31.0%		4.5	4	5	4.5	31.4%		5	4	5	4.7	30.8%
B - sintaxe	4	4.5	5	4.5	31.0%		4.5	4	6	4.8	33.7%		4.5	6	6	5.5	36.3%
C - semântica	6	5	5.5	5.5	37.9%		6	4	5	5	34.9%		5	5	5	5	33.0%
soma	14	14	15.5				15	12	16				14.5	15	16		
soma média				14.5						14.3						15.2	

Rui Mendonça_designer																	
caracterização		conteúdos					forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
imaginação	2	2	3	2.3	23.7%		3	2	3	2.7	23.7%	2	3	3	2.7	23.7%	
desejo	2	2.5	2.5	2.3	19.7%		2	1	3	2	23.7%	2	2	2	2	15.8%	
representação	3	2.5	3	2.8	23.7%		3	2.5	3	2.8	23.7%	1	1	1	1	7.9%	
ordem (composição)	2	2.5	3	2.5	23.7%		2	2	1	1.7	7.9%	2	2	1	1.7	7.9%	
classificação	2	2	2	2	15.8%		2	2	3	2.3	23.7%	3	2	2.5	2.5	19.7%	
designio	2.5	3	3	2.8	23.7%		2	2	3	2.3	23.7%	2	2	3	2.3	23.7%	
soma	13.5	14.5	16.5				14	11.5	16			12	12	12.5			
soma média	14.8						13.8						12.2				
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
A - pragmática	4	4.5	5.5	4.7	31.5%		5	3	6	4.7	33.7%	4	5	5	4.7	38.4%	
B - sintaxe	5	5	6	5.3	36.0%		5	4.5	4	4.5	32.5%	3	3	2	2.7	21.9%	
C - semântica	4.5	5	5	4.8	32.6%		4	4	6	4.7	33.7%	5	4	5.5	4.8	39.7%	
soma	13.5	14.5	16.5				14	11.5	16			12	12	12.5			
soma média	14.8						13.8						12.2				

tabelas 4.2: Avaliação dos desenhos _ Arquitectos

AP&MR_arquitecto																
caracterização	conteúdos					forma										
	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
imaginação	1	1	1	1	10.5%	1	1	1	1	12.0%	1	2	2	1.7	14.7%	
desejo	1.5	1.5	1.5	1.5	15.8%	1	1.5	1.5	1.3	16.0%	1	2	1	1.3	11.8%	
representação	1.5	1.5	1.5	1.5	15.8%	2	2	2	2.0	24.0%	1	1	1	1	8.8%	
ordem (composição)	2.5	1.5	1.5	1.8	15.8%	1.5	2	1.5	1.7	20.0%	2	2	3	2.3	20.6%	
classificação	2	2	2	2	21.1%	1	1	1	1	12.0%	2	3	3	2.7	23.5%	
designio	1	2	2	1.7	21.1%	1	1.5	1.5	1.3	16.0%	2	2	3	2.3	20.6%	
soma	9.5	9.5	9.5			7.5	9	8.5			9	12	13			
soma média				9.5					8.3						11.3	
A - pragmática	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
	2.5	2.5	2.5	2.5	26.3%	2	2.5	2.5	2.3	28.0%	2	4	3	3	26.5%	
B - sintaxe	4	3	3	3.3	35.1%	3.5	4	3.5	3.7	44.0%	3	3	4	3.3	29.4%	
C - semântica	3	4	4	3.7	38.6%	2	2.5	2.5	2.3	28.0%	4	5	6	5	44.1%	
soma	9.5	9.5	9.5			7.5	9	8.5			9	12	13			
soma média				9.5					8.3						11.3	

ARX-Portugal_arquitecto																
caracterização	conteúdos					forma										
	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
imaginação	2.5	2.5	3	2.7	16%	3	2.5	3	2.8	17.0%	3	3	3	2.3	14.9%	
desejo	3	3	3	3.0	19%	3	3	3	3.0	18.0%	3	3	3	2.0	12.8%	
representação	3	3	3	3.0	19%	2	3	3	2.7	16.0%	1.5	1.5	1.5	3.0	19.1%	
ordem (composição)	3	3	3	3.0	19%	2.5	2.5	3	2.7	16.0%	2.5	3	2.5	2.2	13.8%	
classificação	2	2	1.5	1.8	11%	3	2.5	3	2.8	17.0%	2	2.5	3	2.8	18.1%	
designio	3	2	3	2.7	16%	3	2	3	2.7	16.0%	3	3	3	2.2	13.8%	
soma	16.5	15.5	16.5			16.5	15.5	18			15	16	16			
soma média				16.2					16.7						15.7	
A - pragmática	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
	5.5	5.5	6	5.7	35.1%	6	5.5	6	5.8	35.0%	6	6	6	6.0	38.3%	
B - sintaxe	6	6	6	6.0	37.1%	4.5	5.5	6	5.3	32.0%	4	4.5	4	4.2	26.6%	
C - semântica	5	4	4.5	4.5	27.8%	6	4.5	6	5.5	33.0%	5	5.5	6	5.5	35.1%	
soma	16.5	15.5	16.5			16.5	15.5	18			15	16	16			
soma média				16.2					16.7						15.7	

Bernardo Rodrigues_arquitecto																
caracterização	conteúdos					forma										
	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
imaginação	2.5	2	3	2.5	15.8%	3	2.5	3	2.8	18.9%	3	2	3	2.7	16.7%	
desejo	2.5	2	2.5	2.3	14.7%	3	2	3	2.7	17.8%	2.5	3	2	2.5	15.6%	
representação	2.5	2.5	3	2.7	16.8%	2	2	2	2	13.3%	3	1.5	3	2.5	15.6%	
ordem (composição)	2.5	2.5	2.5	2.5	15.8%	2	3	2	2.3	15.6%	3	3	3	3	18.8%	
classificação	3	3	3	3	18.9%	3	2	2	2.3	15.6%	2	3	3	2.7	16.7%	
designio	3	3	2.5	2.8	17.9%	3	3	2.5	2.8	18.9%	3	3	2	2.7	16.7%	
soma	16	15	16.5			16	14.5	14.5			16.5	15.5	16			
soma média				15.8					15.0						16.0	
A - pragmática	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
	5	4	5.5	4.8	30.5%	6	4.5	6	5.5	36.7%	5.5	5	5	5.2	32.3%	
B - sintaxe	5	5	5.5	5.2	32.6%	4	5	4	4.3	28.9%	6	4.5	6	5.5	34.4%	
C - semântica	6	6	5.5	5.8	36.8%	6	5	4.5	5.2	34.4%	5	6	5	5.3	33.3%	
soma	16	15	16.5			16	14.5	14.5			16.5	15.5	16			
soma média				15.8					15.0						16.0	

Francisco Vieira de Campos_arquitecto																
caracterização	conteúdos					forma										
	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
imaginação	3	2	3	2.7	18.4%	3	2	3	2.7	17.6%	3	3	3	3	18.2%	
desejo	2	2	2.5	2.2	14.9%	3	2	3	2.7	17.6%	2	2	2	2	12.1%	
representação	2	2	2.5	2.2	14.9%	3	3	2	2.7	17.6%	3	3	3	3	18.2%	
ordem (composição)	2	2	2.5	2.2	14.9%	3	3	3	3	19.8%	3	3	3	3	18.2%	
classificação	3	3	3	3	20.7%	2	2	2.5	2.2	14.3%	3	3	3	3	18.2%	
designio	2.5	2	2.5	2.3	16.1%	2	1.5	2.5	2	13.2%	2.5	2	3	2.5	15.2%	
soma	14.5	13	16			16	13.5	16			16.5	16	17			
soma média				14.5					15.2						16.5	
A - pragmática	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	
	5	4	5.5	4.8	33.3%	6	4	6	5.3	35.2%	5	5	5	5	30.3%	
B - sintaxe	4	4	5	4.3	29.9%	6	6	5	5.7	37.4%	6	6	6	6	36.4%	
C - semântica	5.5	5	5.5	5.3	36.8%	4	3.5	5	4.2	27.5%	5.5	5	6	5.5	33.3%	
soma	14.5	13	16			16	13.5	16			16.5	16	17			
soma média				14.5					15.2						16.5	

Inês Lobo_arquitecto																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	3	2.5	2	2.5	18.3%		3	2	2	2.3	18.2%		3	2	2	2.3	17.1%
desejo	2	2.5	2	2.2	15.9%		2	2	2	2	15.6%		2	2	2	2	14.6%
representação	2	2.5	2	2.2	15.9%		2	3	2	2.3	18.2%		3	2	2	2.3	17.1%
ordem (composição)	2	2.5	2	2.2	15.9%		2	3	2	2.3	18.2%		2	3	2	2.3	17.1%
classificação	2	3	3	2.7	19.5%		2	3	2	2.3	18.2%		2	3	3	2.7	19.5%
designio	2	2	2	2	14.6%		1.5	1.5	1.5	1.5	11.7%		2	2	2	2	14.6%
soma	13	15	13				12.5	14.5	11.5				14	14	13		
soma média				13.7						12.8						13.7	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5	5	4	4.7	34.1%		5	4	4	4.3	33.8%		5	4	4	4.3	31.7%
B - sintaxe	4	5	4	4.3	31.7%		4	6	4	4.7	36.4%		5	5	4	4.7	34.1%
C - semântica	4	5	5	4.7	34.1%		3.5	4.5	3.5	3.8	29.9%		4	5	5	4.7	34.1%
soma	13	15	13				12.5	14.5	11.5				14	14	13		
soma média				13.7						12.8						13.7	

José Fernando Gonçalves_arquitecto																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2.5	2.5	2.5	18.3%		3	2	2	2.3	17.3%		2	2	3	2.3	15.9%
desejo	2	2	2	2.0	14.6%		2.5	2	2.5	2.3	17.3%		2.5	2	2	2.2	14.8%
representação	2	2	2	2.0	14.6%		2	2	2	2.0	14.8%		2	3	3	2.7	18.2%
ordem (composição)	1.5	1.5	1.5	1.5	11.0%		2	2	2	2.0	14.8%		2	2.5	3	2.5	17.0%
classificação	3	3	3	3.0	22.0%		2.5	2	2.5	2.3	17.3%		3	3	3	3.0	20.5%
designio	3	2	3	2.7	19.5%		3	2	2.5	2.5	18.5%		2	2	2	2.0	13.6%
soma	14	13	14				15	12	13.5				13.5	14.5	16		
soma média				13.7						13.5						14.7	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	4.5	4.5	4.5	4.5	32.9%		5.5	4	4.5	4.7	34.6%		4.5	4	5	4.5	30.7%
B - sintaxe	3.5	3.5	3.5	3.5	25.6%		4	4	4	4.0	29.6%		4	5.5	6	5.2	35.2%
C - semântica	6	5	6	5.7	41.5%		5.5	4	5	4.8	35.8%		5	5	5	5.0	34.1%
soma	14	13	14				15	12	13.5				13.5	14.5	16		
soma média				13.7						13.5						14.7	

José Paulo dos Santos_arquitecto																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	3	3	3	3	18.9%		2	3	2.5	2.5	17.0%		3	3	3	3	17.6%
desejo	3	3	3	3	18.9%		3	3	3	3	20.5%		3	3	3	3	17.6%
representação	3	2.5	3	2.8	17.9%		3	2	2.5	2.5	17.0%		2.5	3	3	2.8	16.7%
ordem (composição)	3	2.5	3	2.8	17.9%		3	2	2	2.3	15.9%		3	2.5	3	2.8	16.7%
classificação	2	2	2	2	12.6%		2	2	3	2.3	15.9%		3	2	2	2.3	13.7%
designio	2	2	2.5	2.2	13.7%		2	2	2	2	13.6%		3	3	3	3	17.6%
soma	16	15	16.5				15	14	15				17.5	16.5	17		
soma média				15.8						14.7						17.0	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	6	6	6	6.0	37.9%		5	6	5.5	5.5	37.5%		6	6	6	6	35.3%
B - sintaxe	6	5	6	5.7	35.8%		6	4	4.5	4.8	33.0%		5.5	5.5	6	5.7	33.3%
C - semântica	4	4	4.5	4.2	26.3%		4	4	5	4.3	29.5%		6	5	5	5.3	31.4%
soma	16	15	16.5				15	14	15				17.5	16.5	17		
soma média				15.8						14.7						17.0	

Nuno Brandão Costa_arquitecto																	
caracterização	conteúdos					forma											
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	3	3	2.8	16.5%		2	3	3	2.7	16.0%		2.5	3	3	2.8	16.0%
desejo	3	3	3	3	17.5%		2.5	3	3	2.8	17.0%		3	3	3	3	17.0%
representação	3	3	3	3	17.5%		3	3	3	3	18.0%		3	3	3	3	17.0%
ordem (composição)	3	3	3	3	17.5%		3	3	3	3	18.0%		3	3	3	3	17.0%
classificação	3	3	2	2.7	15.5%		2.5	2.5	2	2.3	14.0%		2.5	3	3	2.8	16.0%
designio	2.5	3	2.5	2.7	15.5%		3	3	2.5	2.8	17.0%		3	3	3	3	17.0%
soma	17	18	16.5				16	17.5	16.5				17	18	18		
soma média				17.2						16.7						17.7	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5.5	6	6	5.8	34.0%		4.5	6	6	5.5	33.0%		5.5	6	6	5.8	33.0%
B - sintaxe	6	6	6	6.0	35.0%		6	6	6	6.0	36.0%		6	6	6	6.0	34.0%
C - semântica	5.5	6	4.5	5.3	31.1%		5.5	5.5	4.5	5.2	31.0%		5.5	6	6	5.8	33.0%
soma	17	18	16.5				16	17.5	16.5				17	18	18		
soma média				17.2						16.7						17.7	

Paula Santos_arquitecto																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	1.5	2	2	1.8	15.1%		2	2	2	2	15.6%		3	2	2	2.3	17.1%
desejo	2.5	2	2	2.2	17.8%		3	2	2.5	2.5	19.5%		3	2	2.5	2.5	18.3%
representação	2.5	2	2	2.2	17.8%		2.5	2	2	2.2	16.9%		1.5	2.5	2.5	2.2	15.9%
ordem (composição)	2.5	2	2	2.2	17.8%		3	2	2	2.3	18.2%		3	2.5	2.5	2.7	19.5%
classificação	1.5	2	2	1.8	15.1%		2	2	2	2	15.6%		2	2	2	2	14.6%
designio	2	2	2	2	16.4%		2.5	1.5	1.5	1.8	14.3%		2	2	2	2	14.6%
soma	12.5	12	12				15	11.5	12				14.5	13	13.5		
soma média				12.2						12.8						13.7	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	4	4	4	4	32.9%		5	4	4.5	4.5	35.1%		6	4	4.5	4.8	35.4%
B - sintaxe	5	4	4	4.3	35.6%		5.5	4	4	4.5	35.1%		4.5	5	5	4.8	35.4%
C - semântica	3.5	4	4	3.8	31.5%		4.5	3.5	3.5	3.8	29.9%		4	4	4	4.0	29.3%
soma	12.5	12	12				15	11.5	12				14.5	13	13.5		
soma média				12.2						12.8						13.7	

Paulo Providência_arquitecto																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	3	3	2.5	2.8	17.5%		3	2	3	2.7	17.4%		3	2.5	3	2.8	17.5%
desejo	2.5	2.5	2.5	2.5	15.5%		3	2	3	2.7	17.4%		3	2	3	2.7	16.5%
representação	3	3	3	3	18.6%		3	2	2.5	2.5	16.3%		3	3	2	2.7	16.5%
ordem (composição)	3	2	3	2.7	16.5%		2.5	2.5	3	2.7	17.4%		3	3	2	2.7	16.5%
classificação	2.5	3	2.5	2.7	16.5%		2	2.5	3	2.5	16.3%		2	3	3	2.7	16.5%
designio	2.5	2	3	2.5	15.5%		2	2	3	2.3	15.2%		3	2	3	2.7	16.5%
soma	16.5	15.5	16.5				15.5	13	17.5				17	15.5	16		
soma média				16.2						15.3						16.2	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5.5	5.5	5	5.3	33.0%		6	4	6	5.3	34.8%		6	4.5	6	5.5	34.0%
B - sintaxe	6	5	6	5.7	35.1%		5.5	4.5	5.5	5.2	33.7%		6	6	4	5.3	33.0%
C - semântica	5	5	5.5	5.2	32.0%		4	4.5	6	4.8	31.5%		5	5	6	5.3	33.0%
soma	16.5	15.5	16.5				15.5	13	17.5				17	15.5	16		
soma média				16.2						15.3						16.2	

Pedro Bandeira_arquitecto																	
caracterização	conteúdos						forma										
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	0	0	0	0	0.0%		3	3	3	3	16.7%		0	0	0	0	0.0%
desejo	3	3	3	3	25.0%		3	3	3	3	16.7%		3	3	3	3	37.5%
representação	3	3	3	3	25.0%		3	3	3	3	16.7%		0	0	0	0	0.0%
ordem (composição)	3	3	3	3	25.0%		3	3	3	3	16.7%		0	0	0	0	0.0%
classificação	0	0	0	0	0.0%		3	3	3	3	16.7%		2	2	2	2	25.0%
designio	3	3	3	3	25.0%		3	3	3	3	16.7%		3	3	3	3	37.5%
soma	12	12	12				18	18	18				8	8	8		
soma média	12.0						18.0						8.0				
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	3	3	3	3	25.0%		6	6	6	6	33.3%		3	3	3	3	37.5%
B - sintaxe	6	6	6	6	50.0%		6	6	6	6	33.3%		0	0	0	0	0.0%
C - semântica	3	3	3	3	25.0%		6	6	6	6	33.3%		5	5	5	5	62.5%
soma	12	12	12				18	18	18				8	8	8		
soma média	12.0						18.0						8.0				

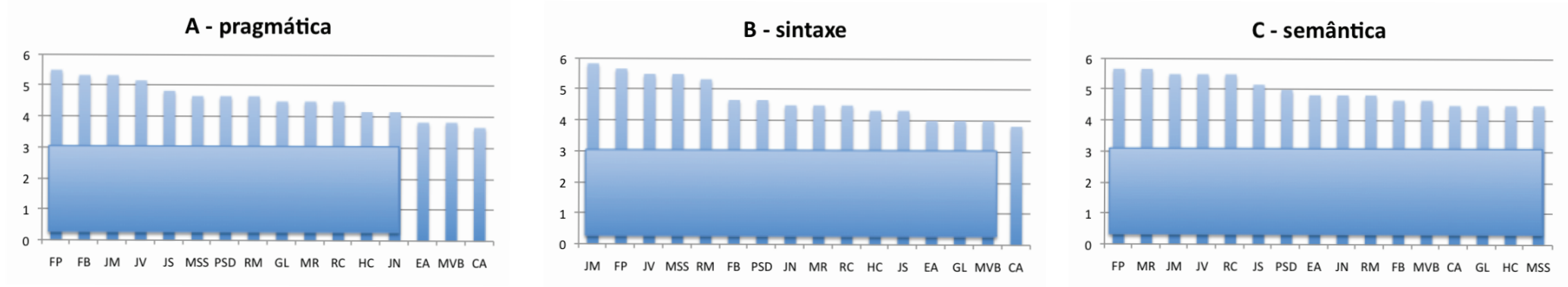
Pedro Costa - as*_arquitecto																	
caracterização						conteúdos					forma						
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2.5	2.5	2.5	18.5%		3	3	3	3	21.4%		2.5	2.5	2.5	2.5	16.9%
desejo	3	3	3	3	22.2%		3	3	3	3	21.4%		3	3	3	3	20.2%
representação	3	3	3	3	22.2%		3	3	3	3	21.4%		3	3	3	3	20.2%
ordem (composição)	2.5	2.5	2.5	2.5	18.5%		2.5	2.5	2.5	2.5	17.9%		2.5	3	3	2.8	19.1%
classificação	1	1	1	1	7.4%		1	1	1	1	7.1%		2	2	2	2	13.5%
designio	1.5	1.5	1.5	1.5	11.1%		1.5	1.5	1.5	1.5	10.7%		1.5	1.5	1.5	1.5	10.1%
soma	13.5	13.5	13.5				14	14	14				14.5	15	15		
soma média				13.5						14.0						14.8	
	des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%		des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5.5	5.5	5.5	5.5	40.7%		6	6	6	6	42.9%		5.5	5.5	5.5	5.5	37.1%
B - sintaxe	5.5	5.5	5.5	5.5	40.7%		5.5	5.5	5.5	5.5	39.3%		5.5	6	6	5.8	39.3%
C - semântica	2.5	2.5	2.5	2.5	18.5%		2.5	2.5	2.5	2.5	17.9%		3.5	3.5	3.5	3.5	23.6%
soma	13.5	13.5	13.5				14	14	14				14.5	15	15		
soma média				13.5						14.0						14.8	

Ricardo Melo_arquitecto															
caracterização	conteúdos					forma									
	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2	2.5	2.3	17.3%	1.5	3	1.5	2.0	16.2%	2	3	2	2.3	16.5%
desejo	2	2	2	2.0	14.8%	1.5	2.5	1.5	1.8	14.9%	2	2.5	2	2.2	15.3%
representação	2	2.5	2	2.2	16.0%	2	3	2	2.3	18.9%	3	2	3	2.7	18.8%
ordem (composição)	2	2.5	2	2.2	16.0%	2	2	2.5	2.2	17.6%	2.5	2	2.5	2.3	16.5%
classificação	3	2	3	2.7	19.8%	2	2	1.5	1.8	14.9%	3	2	2.5	2.5	17.6%
designio	2	2.5	2	2.2	16.0%	2	2.5	2	2.2	17.6%	2	2.5	2	2.2	15.3%
soma	13.5	13.5	13.5			11	15	11			14.5	14	14		
soma média				13.5					12.3					14.2	
	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	4.5	4.0	4.5	4.3	32.1%	3	5.5	3	3.8	31.1%	4	5.5	4	4.5	31.8%
B - sintaxe	4.0	5.0	4.0	4.3	32.1%	4	5	4.5	4.5	36.5%	5.5	4	5.5	5.0	35.3%
C - semântica	5.0	4.5	5.0	4.8	35.8%	4	4.5	3.5	4.0	32.4%	5	4.5	4.5	4.7	32.9%
soma	13.5	13.5	13.5			11	15	11			14.5	14	14		
soma média				13.5					12.3					14.2	

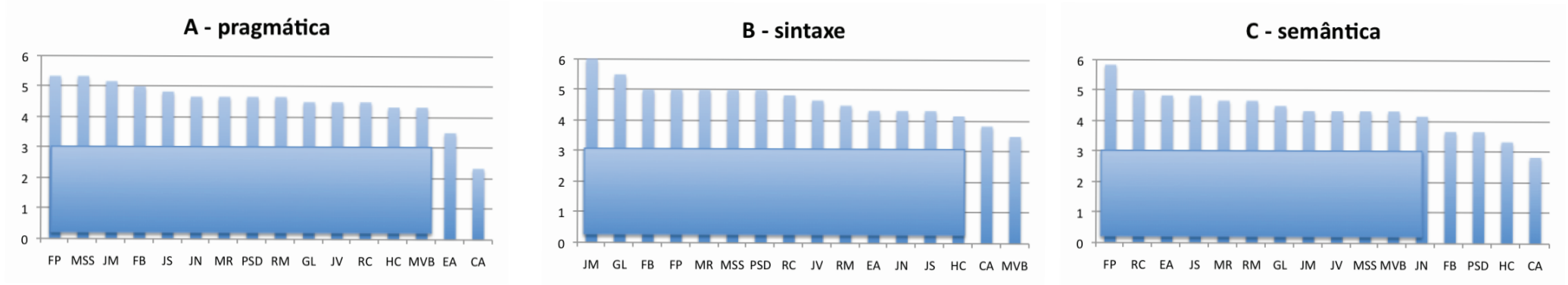
Rui Pacheco_arquitecto															
caracterização	conteúdos					forma									
	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%
imaginação	2.5	2.5	2.5	2.5	15.3%	2	2	3	2.3	14.6%	2	2	2	2	14.5%
desejo	3	3	3	3	18.4%	3	3	3	3	18.8%	2	2.5	2.5	2.3	16.9%
representação	2	2	2	2	12.2%	2.5	2.5	2.5	2.5	15.6%	1	1	1	1	7.2%
ordem (composição)	3	3	3	3	18.4%	3	3	3	3	18.8%	2.5	2.5	2.5	2.5	18.1%
classificação	3	3	3	3	18.4%	2	2	2.5	2.2	13.5%	3	3	3	3	21.7%
designio	2.5	3	3	2.8	17.3%	3	3	3	3	18.8%	3	3	3	3	21.7%
soma	16	16.5	16.5			15.5	15.5	17			13.5	14	14		
soma média				16.3					16.0					13.8	
	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%	des1	des2	des3	média	%
A - pragmática	5.5	5.5	5.5	5.5	33.7%	5	5	6	5.3	33.3%	4	4.5	4.5	4.3	31.3%
B - sintaxe	5	5	5	5	30.6%	5.5	5.5	5.5	5.5	34.4%	3.5	3.5	3.5	3.5	25.3%
C - semântica	5.5	6	6	5.8	35.7%	5	5	5.5	5.2	32.3%	6	6	6	6	43.4%
soma	16	16.5	16.5			15.5	15.5	17			13.5	14	14		
soma média				16.3					16.0					13.8	

tabela 5.1: sistema de interpretação dos desenhos de projecto de Design.
Gráfico linear _ domínio de observação semiótica; variáveis: pragmática, sintaxe e semântica (perdominâncias).

CARACTERIZAÇÃO



CONTEÚDOS



FORMA

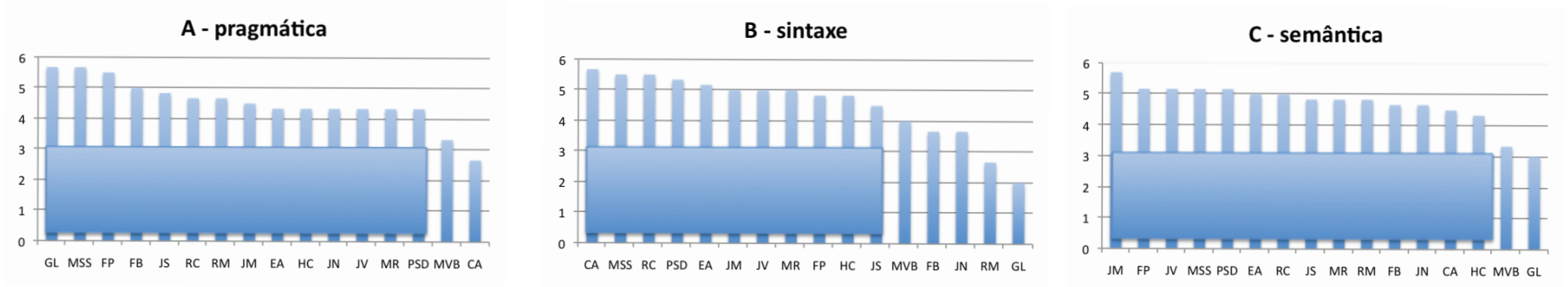


tabela 5.2: sistema de interpretação dos desenhos de projecto de Arquitectura.
Gráfico linear _ domínio de observação semiótica; variáveis: pragmática, sintaxe e semântica (perdominâncias).

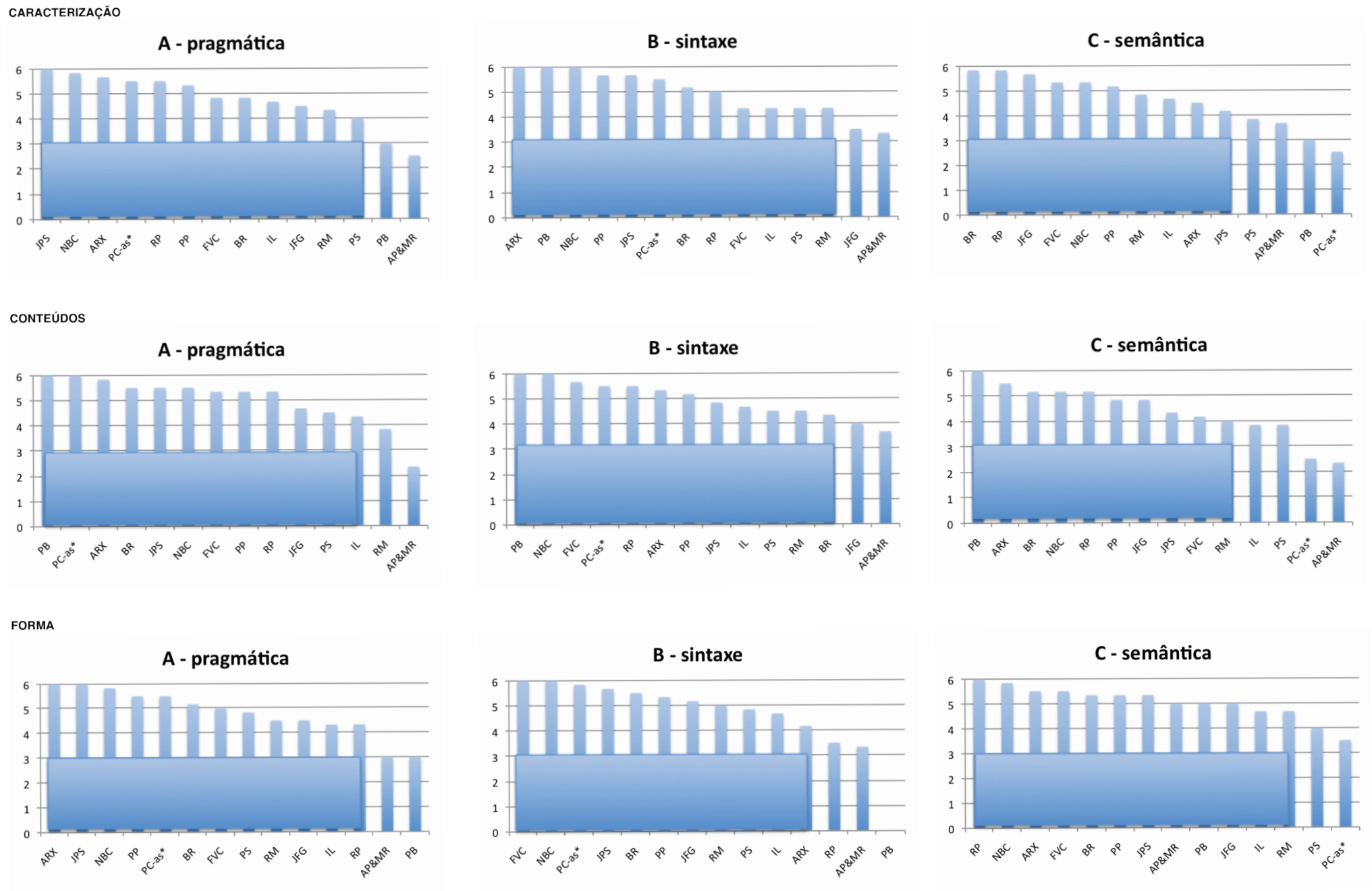
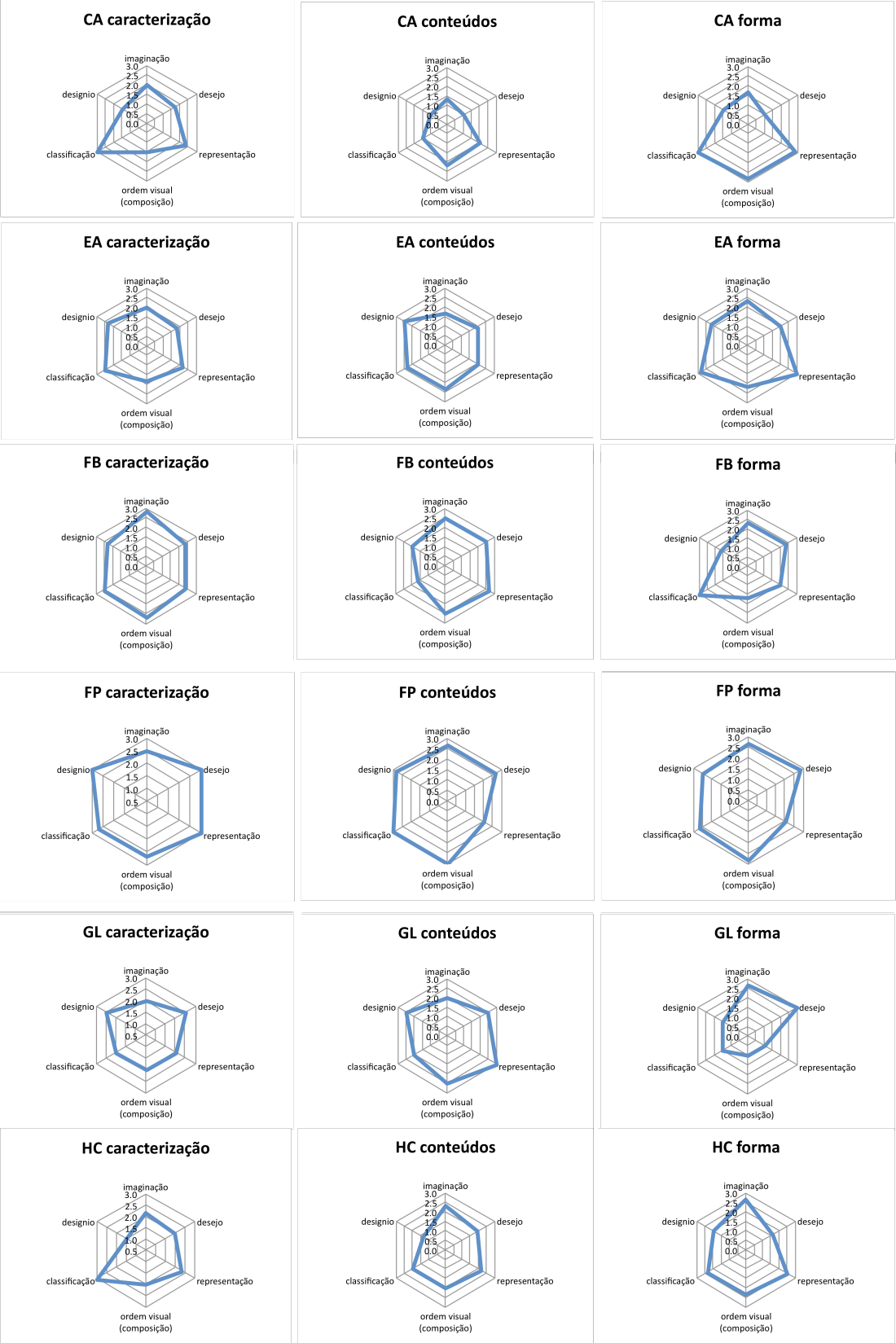
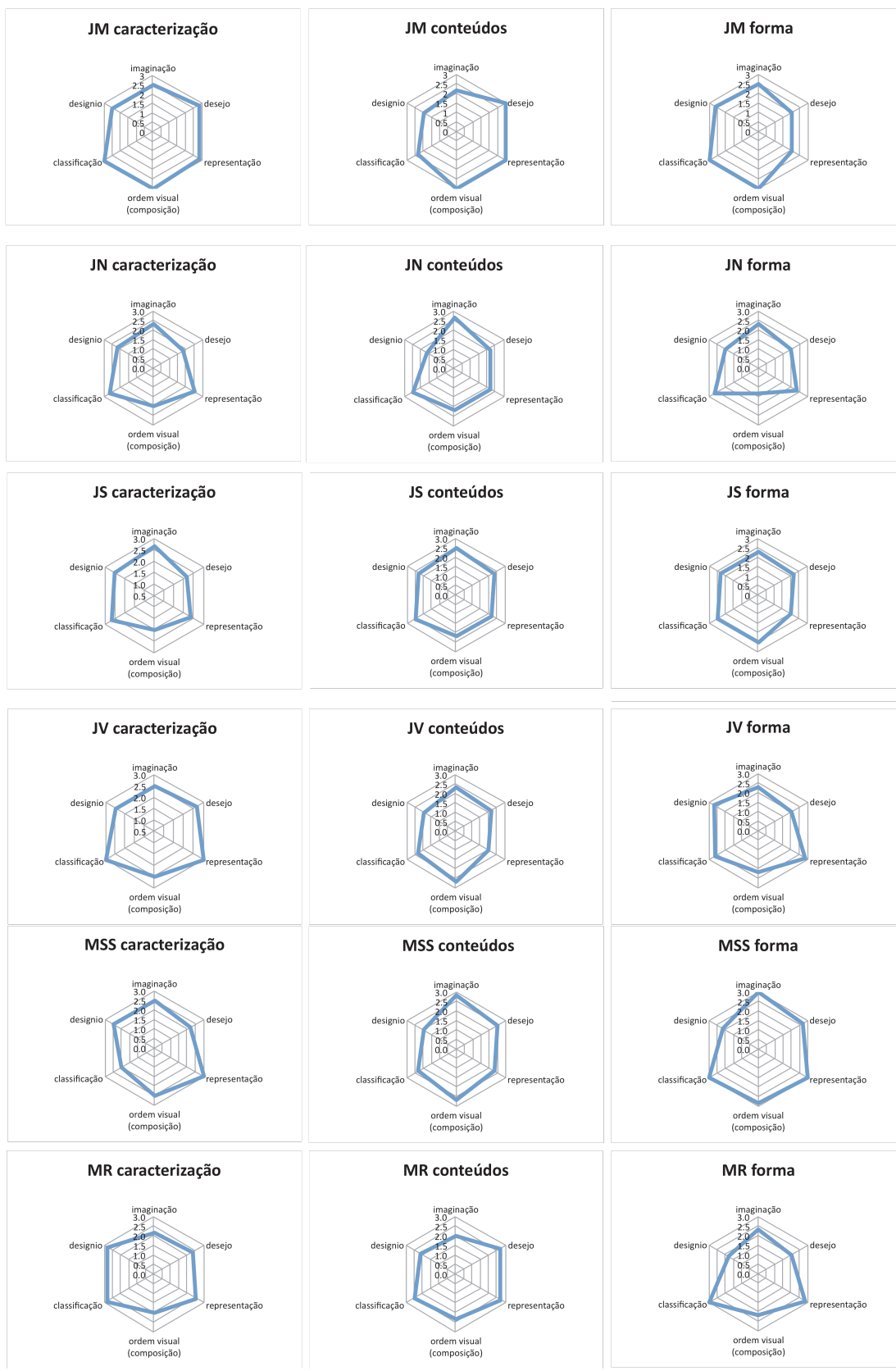


tabela 6.1: sistema de interpretação dos desenhos de projecto de Design.
Gráficos radiais _ ordenação hierárquica de intenções individuais (*intensidades*).





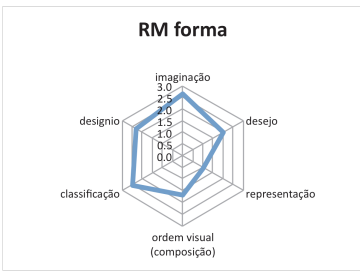
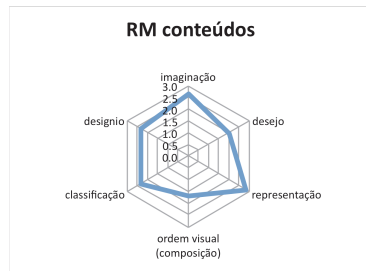
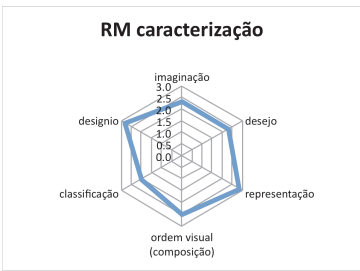
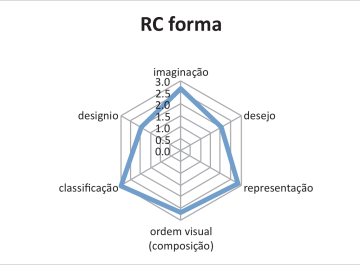
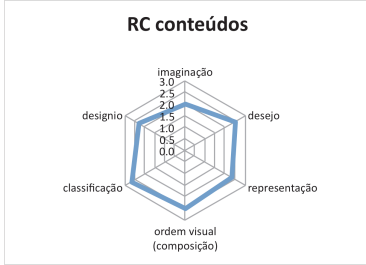
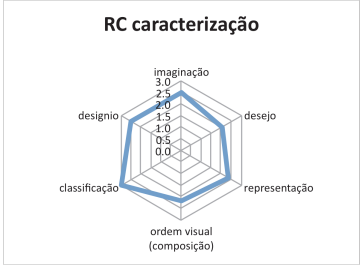
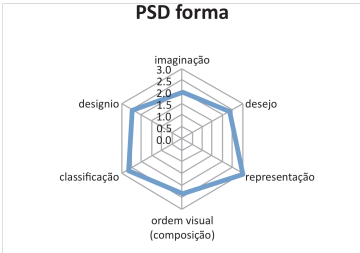
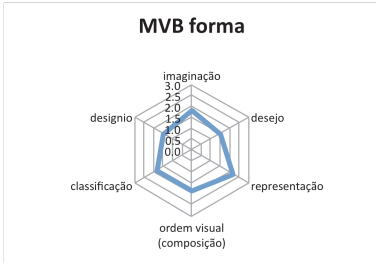
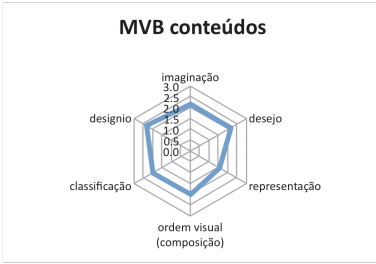
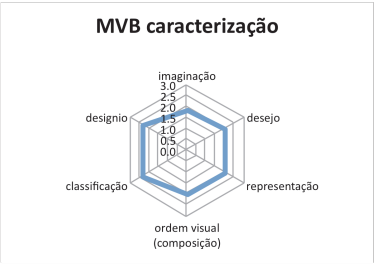
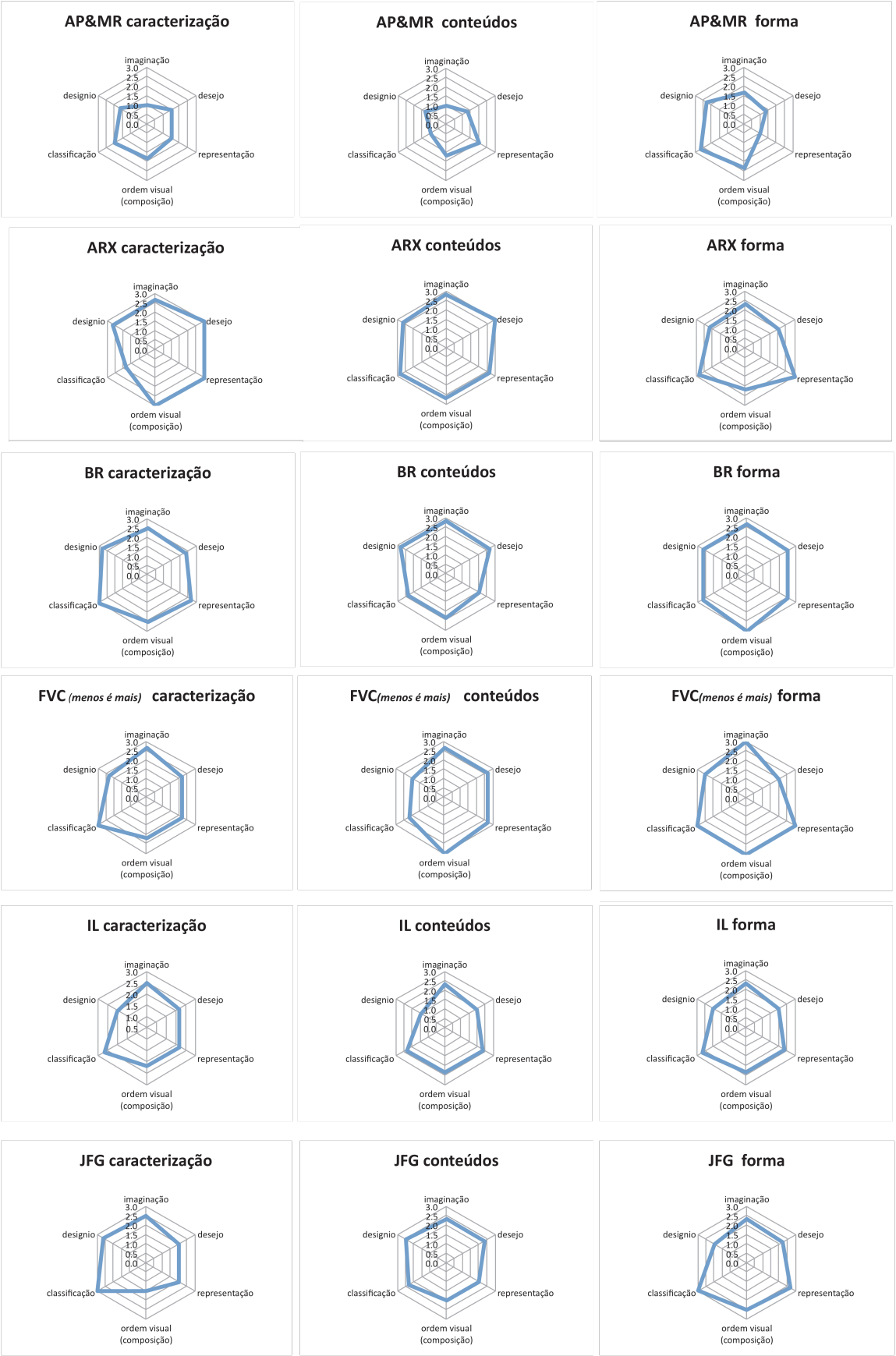
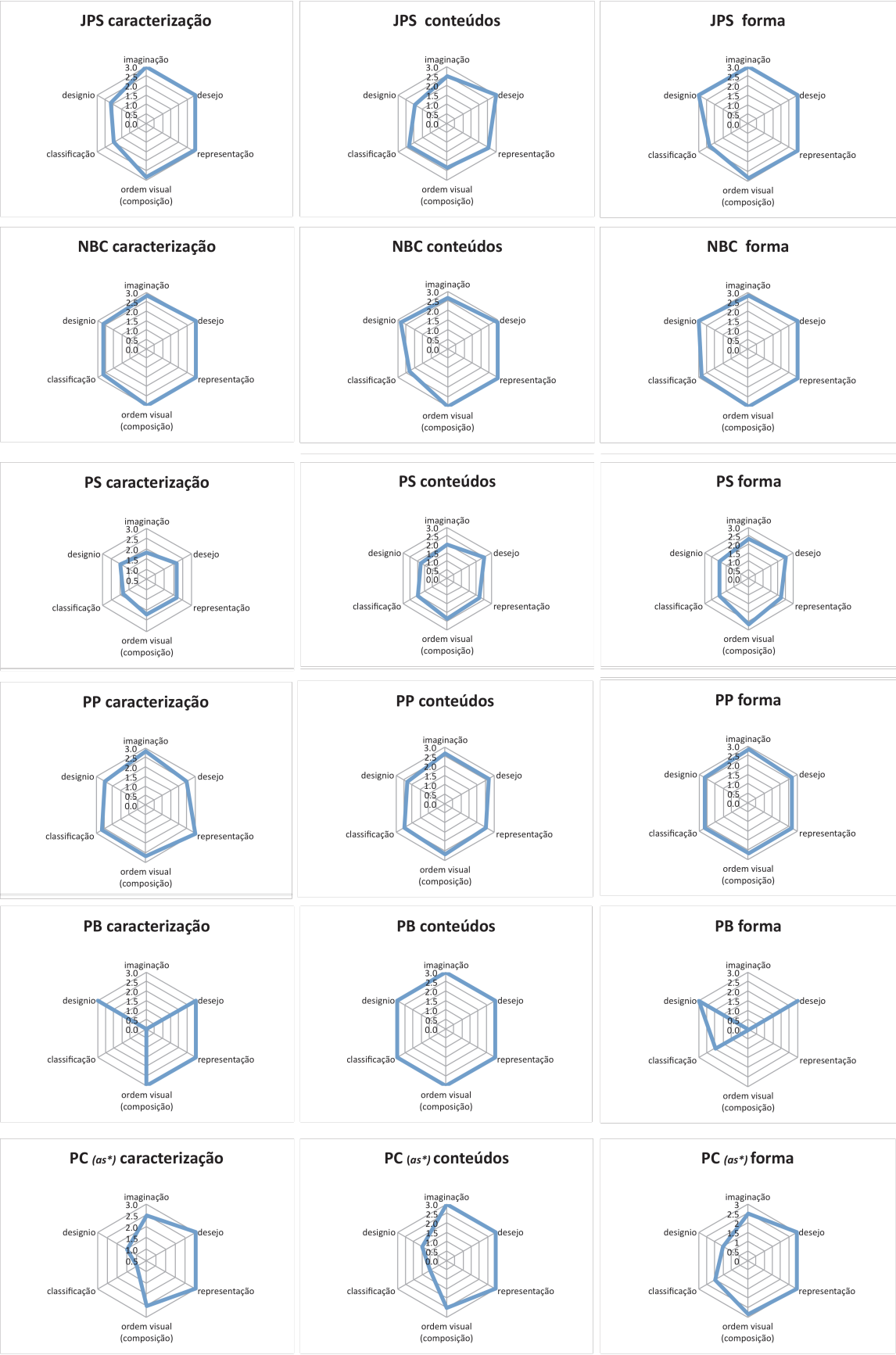
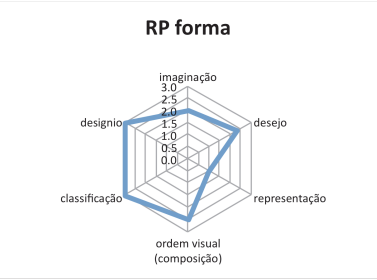
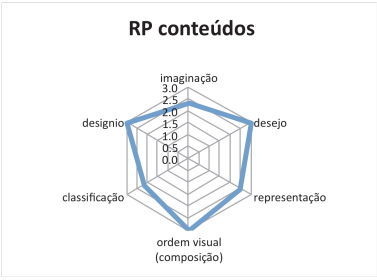
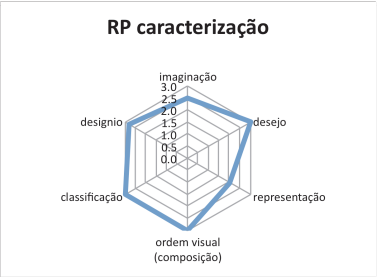
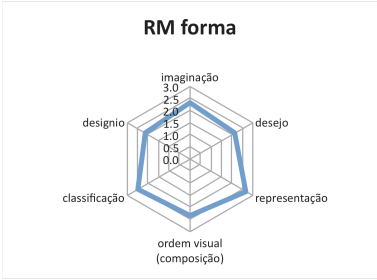
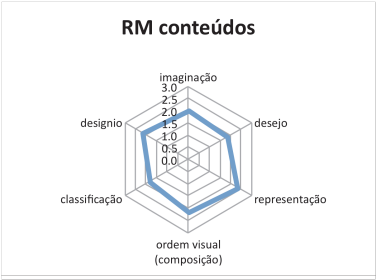
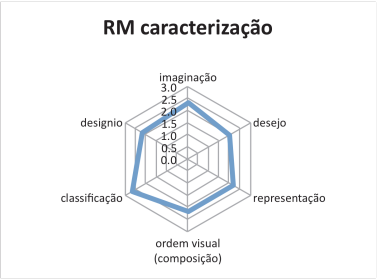


tabela 6.2: sistema de interpretação dos desenhos de projecto de Arquitectura.
Gráficos radiais _ ordenação hierárquica de intenções individuais (*intensidades*).







Nota final

O exercício de sedução é mediatizado na imagem. Esta, considerada como signo visual produtor de significado, manifestamente ‘impuro’, é da ordem do simbólico, diferenciando-se da marca como elemento visivo ‘puro’ e, por isso, da ordem do sintomático.¹

Neste caso, o apelo do absoluto das imagens manifesta-se na fragmentação da sua presença, na projecção do autor num outro corpo-imagem. Neste trabalho não se tratou da compreensão igualitária das imagens (desenhos) à qual elas não se *con-formam*, mas sim da sua diferenciação à qual incessantemente aspiram. Não se trata, pois, da ilusão da presença global, consumada na multiplicidade do tempo real, mas sim da sua manifesta fragilidade, permanentemente despedaçada. Os desenhos são presenças (des)figuradas que procuram uma ‘nova’ figuração produtora de sentido e, por isso, necessitam ser interpretados.

O que esteve em causa neste trabalho de investigação foi, também por isso, a interpretação dos desenhos suscitada pela necessidade de não nos perdermos na sua sedução. Estabelecendo limites, o grau de sedução varia entre o limite de prazer máximo e a repulsa; neste caso a presença dos desenhos estabelece a mediação entre estes limites físicos. Da acção da *mão-corpo* do autor, resultam estes desenhos acrescentando à ideia a concretização da presença. O que se pode concluir com este trabalho é, também, a constatação de que “acrescentar” a mão ao cérebro (a forma ao conteúdo/a matéria à ideia) vale como aproximação à verdade pela qual as imagens reclamam na iminência de reconhecer que este é um fim inalcançável.

Como é referido por Latour, “A mente crítica é aquela que mostra a mão do homem a trabalhar em qualquer lado. (...) Quanto mais é possível mostrar o trabalho da mão humana no interior da imagem, mais se torna inverosímil a reivindicação da imagem de oferecer a verdade.” (Latour in Pinotti, 2009: 292).

Estes desenhos que procedem de mãos humanas, cuja existência é matérica, não têm por fim a transcendência. Nem a transcendência subjectiva que prescinde da mediação técnica, proposta como ícone, nem a objectividade científica proposta superiormente pelas imagens da ciência através tecnologia. Por isso, a derradeira questão poderá ser a seguinte:

Sem mãos que ‘coisa’ poderá ser feita? Que instrumentos poderão ser manietados para sua instrução? Qual a qualidade imagética que se tornará presente?

A partir do que até aqui propusemos como reflexão teórica, procuramos a resposta através da natureza do objecto (artefacto de design) como organismo-máquina (dispositivo). Do seguinte modo:

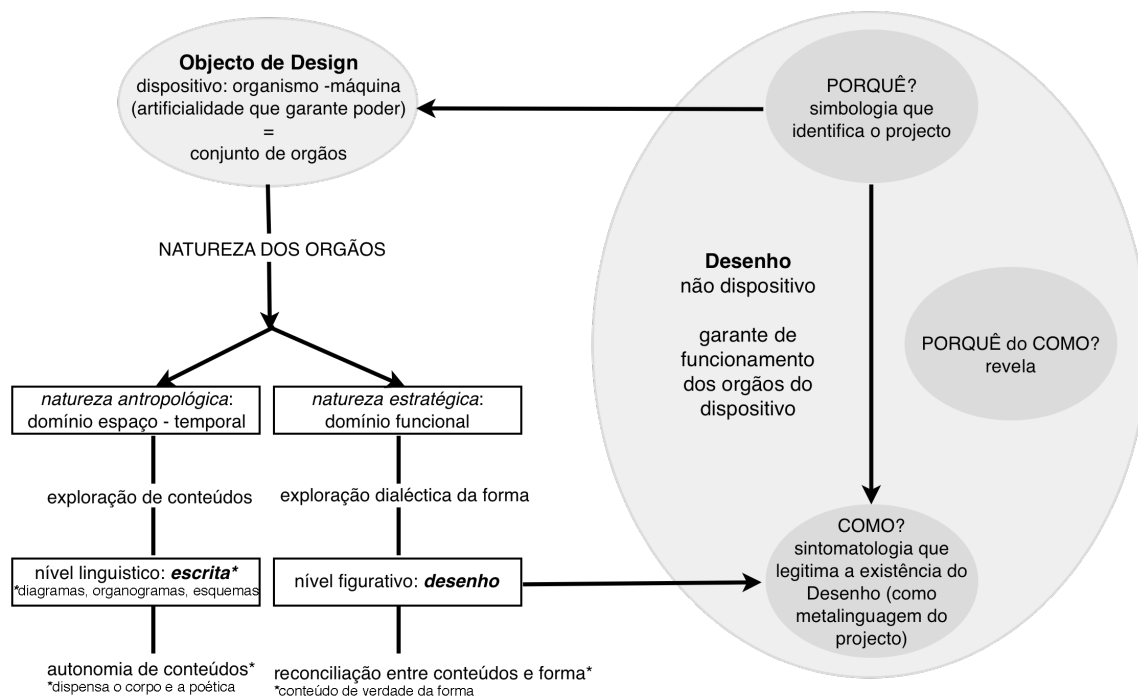
1. *natureza antropológica* → no modo abstracto de exploração de conteúdos através da linguagem.

Esta, pela inscrição de diagramas, organogramas, esquemas, etc, valida a forma de modo estritamente racional. Resulta de um procedimento estritamente racional que dispensa o corpo e a poética. Na verdade, na hora de o objecto se tornar visível, no momento de fazê-lo funcionar

¹ A marca, que é da ordem do sintomático, ao admitir o paradoxo não opera a negação; as marcas não se contradizem entre si, não são portadoras de significado e por isso não organizam o discurso. Ao contrário os signos como portadores de significados (ainda que contraditórios) operam a negação. Por isso, a negação (como processo de conhecimento) é difícil, senão impossível de obter em arte.

como dispositivo/organismo-máquina, o procedimento racional revela-se insuficiente pela necessidade de fazer figurar o objecto, tornando-o presente. Neste sentido, os esquemas e diagramas tornam-se redundantes na medida em que os seus conteúdos são classificação na auto representação que fazem de si. A pretensa *objectividade do projecto* torna-se falaciosa porque cristaliza o objecto.

2. *natureza estratégica* → explora dialecticamente o domínio funcional (incluindo o paradoxo). Através da figuração, produz a reconciliação entre conteúdo e forma promovendo a forma como conteúdo de verdade.



Neste caso, o desenho produzido no âmbito do projecto libertado pela *forma-figura* (na acção de desenhar), ‘expandir-se-á’ como um não dispositivo (garante de funcionamento dos órgãos do dispositivo) e, assim, constituindo-se como sintomatologia do objecto reveladora da simbologia do projecto. Daqui resulta que “a percepção acolhe, na verdade, «o objecto como presença em si mesmo e em carne e osso» [...]«torna-o consciente [...] de maneira privilegiada e exclusiva». Assim, «dá-se originalmente, tal como é sua intenção e é, por assim dizer, presença em si» e não «como mero signo ou cópia», ou seja, «de modo mediato».” (Husserl in Piccioni, 2001: 124). Na nossa análise, a percepção é qualificada através da presença mediada pelo desenho como resultado intencional da autoria, o que faz com que os desenhos apresentados sejam mais do que a mera representação do projecto ao qual estão ligados, mas que não se esgotam nele. A percepção resultante da presença dos desenhos torna-se assim: 1. experiência original, 2. força fundadora da consciência do autor e, 3. fonte primordial de sentido (através da consciência, ainda que esta se revele errónea).

Este modo de entendimento do desenho não pode, por isso, ser limitado a uma percepção contínua. A noção de envolvimento a que a linha apela, é negada pelo traço que estabelece limites e fronteiras. A unidade da linha é simultaneamente a fragmentação do traçado, a ruptura do espaço unívoco, o modo despedaçado do tempo. Neste caso, a percepção simultânea do tempo

não é coincidente com o espaço que o tempo ocupa. O tempo simultâneo poderá ser o da representação (imagem), mas não o da presença do objecto no espaço (figuração).

Hoje, a representação através da linha ou de outra qualquer entidade gráfica ou plástica, ocupa o espaço simultâneo num tempo infinitamente próximo, mas só enquanto imagem. A mesma representação enquanto presença da figuração exige a inscrição da marca; precisa do traço, o que é o mesmo que dizer: do corpo-matéria do desenho. A percepção que é determinada pela presença do corpo é a mesma que, por via da matéria, faz a decifração antropológica, cultural ou histórica do desenho.

A experiência perceptiva do desenho que assinala a actividade subjectiva do autor, ainda não implicada em juízos de valor, é a mesma que levará o autor ao conhecimento que decifrá e activará a forma projectual.

O desenho que interpela o autor através do signo (chamemos-lhe, à falta de melhor, desenho analógico) é, pois, forçosamente imaginativo na relação com o tempo e espaço que o propõe e acolhe, enquanto que o desenho proposto através da imagem digital será a representação do objecto na qualidade de uma presença ficcionada através de modelos.

A consciência do objecto deriva, portanto, da percepção formal e do conteúdo, i.e., de um conteúdo sensível, mais ou menos programático e, da fantasia que o põe à prova. A percepção é, alternadamente, regulada pelos conteúdos sensíveis que informam a imaginação pela sua auto-regulação, através das imagens que vão sendo construídas. A primeira, poderemos dizer que é uma imaginação perceptiva mais próxima do objecto de design, e a segunda uma imaginação reprodutiva mais próxima da arte. Assim, a arte torna objectiva a fantasia, as conexões não decifradas; na arte, aquilo que se apresenta '*como se*' passa a '*coisa*'. No design, a fantasia é operativa, pois a sua existência '*como se*' é decifrada e contextualizada na imagem que a simboliza. A arte ocupa-se, integralmente, das possibilidades imagéticas, enquanto que o design usa a percepção para as incorporar.

A construção da ideia (pensamento que classifica + acção de representar e imaginar) deriva da estrutura da experiência de uma existência posta à prova (abstracta + matéria), resultante de impulsos de actos subjectivos como existência abstracta (recordações/memória, desejo, juízo) e dos seus conteúdos objectivos (cor, textura, etc) como existência concreta – a matéria. O projecto, enquanto conjugação da imagem e palavra, deriva dos impulsos dos actos subjectivos, enquanto que a grafia e a marca inscrevem esses mesmos conteúdos. O desenho resulta desta dupla percepção em movimento. Uma percepção apela a outra percepção, o que por sua vez suscita uma nova percepção. Neste caso, a relação entre a percepção de um desenho e a alusão ao objecto representado não é feita através da representação e do seu contexto, não deriva da percepção fenoménica do desenho e da realidade no qual ele está inserido, mas sim da percepção do *objecto-desenho* e das possibilidades propostas pelo sistema Desenho. A presença de cada um dos desenhos é, em essência, a evocação de todas as ausências e, por isso, cada aparição convoca infinitamente uma outra aparição. Através da percepção do autor, o horizonte do desenho é indeterminado, fixado apenas pela necessidade de sustentação do objecto. Desse modo particular de fixar o desenho, depende aquilo que poderá ser considerado o 'estilo' da autoria. A 'regra', neste caso, deriva de uma percepção particular pela qual se dá a aparição do objecto: a transformação dos actos subjectivos em conteúdos objectivos; a memória, o juízo, o desejo, transformados em cor, textura, estrutura que organizam a medida e o detalhe da ordem. Por isso, cada novo desenho de uma classe de objectos provem de uma variação

perceptiva fantasiosa, desvinculada da relação invariável segundo os dados que classificam esse mesmo objecto. O desenho é, pois, o instrumento da técnica pelo qual o projecto se concretiza e, simultaneamente, a revelação do objecto através da expressão poética do Desenho.

Chegados até aqui, desejamos poder continuar a considerar a importância do Desenho no âmbito do projecto de design, sobretudo por via da experiência visual idealmente aproximada ao sonho que propicia a criação.

No delírio, a experiência visual identifica-se (confunde-se) com o *semelhante*. A visibilidade 'impura' é transformada no *absoluto* daquilo que se vê. Não é nosso propósito propor aqui um design delirante mas, sim, colocando a possibilidade do seu limite, compreendê-lo; procuramos a leitura do *traço* que delimita a sua fronteira, acreditando que essa episódica compreensão nos trará a possibilidade de identificação simbólica do objecto. A experiência do desenho é, por isso, um desejo sem fim.

GLOSSÁRIO *termos gregos e latinos*²

² A partir de F. E. Peters, 1983. *Termos Filosóficos Gregos. Um Léxico Histórico*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, tradução de Beatriz Rodrigues Barbosa, do original inglês *Greek Philosophical Terms. A Historical Lexicon*. New York University Press, 1967.

Lexicon Latino – Portuguese, actualizado por Francisco Pedro Brou, Porto, Livraria Portuense de LOPES & C.^a Editores, 1890.

apeiron - não limitado, indefinido

A *arche* de todas as coisas era, de acordo com Anaximandro, o *apeiron*, o não limitado. O termo é susceptível de várias interpretações. O que está incluído na ideia de *apeiron* é a duração no tempo, (...) e finalmente a indeterminação, i.e., a ausência de limites internos dentro dos quais os simples corpos físicos, o ar e a água, ainda não estivessem distintos entre si. 1. A história subsequente do conceito, reside no sentido de um interesse pela natureza exacta daquilo que está fora da esfera que marca o limite do nosso universo. Com os pitagóricos, este já não é o *apeiron* de Anaximandro, mas é ou o limite especial (ou a sua ausência) inerente à aproximação geométrica pitagórica do número e dos corpos, ou então um conceito musical onde o limite (*peras*) é pensado como sendo a imposição de certa medida finita (em termos de música, harmonia; em termos de matemática, proporção ou *logos*) sobre um infinito descontínuo em cada extremidade.

decorum, *decorus*, *a*, *um* - conveniente, decente honesto; belo, formoso, elegante, lindo, enfeitado, adornado.

descriptio, *onis* - figura, cópia, desenho: – *coli*, aspecto do céu: – *volutarum*, desenho das volutas; – *orbis terrarum*, mapa do mundo; II representação, descrição: – *nominis*, definição de uma palavra; – *regionum*, descrição dos países; II repartição, distribuição, disposição, ordem: – *populi*, classificação do povo; – *sumptus*, repartição de despesa; – *edificantī*, plano de uma edificação.

eidos - aparência, natureza constitutiva, forma, tipo, espécie, ideia

O seu primeiro significado, e o uso é corrente em Homero, é “aquilo que se vê”, aparência, “forma”, normalmente do corpo. Na época de Heródoto, o *eidos*, e o seu cognato a ideia que entrara em uso, foi alargado e abstractizado no sentido de “propriedade característica” ou “tipo”. 1. Relação com a forma das coisas que não estava necessariamente ligada à sua aparência exterior mas antes a uma espécie de inteligibilidade interior. 2. Para Sócrates, interessado em definir qualidades éticas à primeira vista, parece haver um *eidos* platónico para cada classe de coisas. Assim há *eide* éticos, *eide* matemáticos, *eide* de objectos naturais e até mesmo de objectos triviais. O que é mais surpreendente é encontrar *eide* para objectos artificiais. Platão escolhe cinco *eide*: Existência (*on*), o Mesmo, o Diferente (*heteron*), Movimento (*kinesis*) e Repouso.

Para Aristóteles *eidos* é a causa formal das coisas, um correlato de material nos seres compostos e a essência inteligível de um existente. O *eidos* conceptual é universal da predicação do sujeito e o sujeito da definição.

lineamentum, *i, n*, - linha geométrica, traço, rasgo (de pincel); *ll fig.* traços, feições (do rosto): *oris* ou *vultus lineamenta*, as feições do rosto; – *animi*, as feições da alma; *ll fig.* rascunho, esboço, desenho (d'uma obra).

mimesis - *mímica, imitação, arte (i.e., bela arte; para as ciências aplicadas, ver techne)*

Para Platão as artes produtivas são divididas em artes divinas e humanas e há, além disso, outro tipo de produtividade partilhado tanto por Deus como pelo homem que não produz os “originais” mas apenas cópias (*eikones*). A *mimesis*, arte do poeta, do pintor, do escultor ou do actor não usa instrumentos mas cria a imagem na sua própria pessoa.

O artista (*demiourgos*) produz a dois níveis: “originais” ou objectos reais, e imitações ou imagens que só podem aproximar-se mais ou menos da realidade dos seus modelos. O artista divino cria o original, i.e., *eidos* da cama, o carpinteiro executa a cama física, *eikon* vis-à-vis do *eidos* da cama mas que é o “original” para o pintor.

A actividade conhecida como *mimesis* tem como seu produto uma entidade cujo estatuto ontológico é inferior em relação ao do modelo.

phantasia - *imaginação, impressão*

Platão usa o termo *phantasia* como uma mistura de juízo e percepção. Para Aristóteles a imaginação (*phantasia*) é um intermédio entre o perceber (*aisthesis*) e o pensar (*noesis*). É um movimento da alma causado pela sensação, um processo que apresenta uma imagem que pode persistir depois da desaparecer o processo da percepção (confrontar com Plotino). Zaná define-a como uma “impressão na alma”, um “impulso da exterior”, capaz de ser captado (*katalepsis*) pela alma e aí permanecer.

physis - *natureza*

A investigação que usa a abordagem metodológica conhecida como *logos* e *philosophia* teve como assunto principal a *physis*. Aristóteles chama aos primeiros filósofos *physikoi*, i.e., os interessados na *physis*. A *physis* conglobava: 1. o processo de crescimento ou génese; 2. A substância física da qual eram feitas as coisas, a *arche*; 3. uma espécie de princípio interno, organizador, a estrutura das coisas.

Com Aristóteles há uma reabilitação geral da *physis* que toma muitas das funções da *psyche* platónica: é definida como “o princípio (*arche*) e a causa (*aitia*) do movimento e do repouso para as coisas em que está imediatamente presente”. como a *psyche* é espírito porque é primordialmente forma e actua para um fim. Na doutrina platoniana da natureza a *physis* está eternamente afastada do *nous* e cujo enfraquecimento, resultante do seu ser contemplativo, a faz decair da *theoria* para a actividade (*praxis*).

poiesis /*poietike (scil. episteme)* - *ciência produtiva, arte; poética*

Eidos e *episteme* estão ligados desde a sua primeira e implícita aparição. Para Aristóteles a *episteme* é conhecimento das causas, necessariamente verdadeiras e diferente da opinião

(*doxa*) que é acerca do contingente. A *episteme* é conhecimento demonstrativo, silogístico e o conhecimento dos sentidos é uma condição necessária para ela.

proairesis - escolha deliberada

Aristóteles define-a como “um apetite, guiado pela deliberação, para coisas dentro do nosso poder”. A escolha é sempre de meios; apenas o desejo se dirige para um fim.

praxis - acção actividade

Para Aristóteles as acções quando se seguem a uma escolha deliberada (*proairesis*) podem considerar-se morais ou imorais e daí caírem dentro do campo das ciências “práticas” (*episteme praktikai*), i.e., ética e política que tem como fim o bem que é visado pela acção (ver: ***ergon***: trabalho, produto, função).

Algo feito ou construído, usado em duplo sentido: como a actividade de uma coisa ou como o produto dessa actividade).

A distinção entre *poiesis* e *praxis* resulta da diferenciação entre produção e acção, distinção eticamente orientada. Aristóteles aperfeiçoa o conceito de *ergon* transformando-o em “estar em actividade” (*en-ergeia*). De novo a diferença entre *poiesis* e *praxis* é que na *poiesis* a energia está na coisa feita e na *praxis* está na actividade daquele que a faz.

repraesentatio, *onis*, *f.*, - representação; *ll fig.* quadro, retrato, imagem.

techne - ofício, habilidade, arte, ciência aplicada.

Para Aristóteles, *techne*, termo técnico cuidadosamente definido. Platão usa a termo para descrever qualquer habilidade no fazer, uma espécie de competência profissional oposta à capacidade instintiva (*physis*) ou ao mero acaso (*tyche*).

Tanto a produtividade humana como a divina são passíveis de criar tanto originais como imagens (*eikones*). Em Platão a produtividade de imagens é a imitação (*mimesis*), a *mimesis* humana é a base da estética platónica oposta à produtividade divina, i.e., sombras, sonhos, miragens.

Tal como é definida por Aristóteles a *techne* é uma característica mais dirigida à produção (*poietike*) do que à acção (*praktike*). Emerge da experiência de casos individuais e passa da experiência à *techne* quando as experiências individuais são generalizadas num conhecimento de causas: um homem experimentado sabe como mas não porquê. *Techne* é mais produtivo do que prático.

theoria - teorização, especulação, contemplação, a vida contemplativa.

Segundo alguns, a vida contemplativa como um ideal é uma tradição que remonta a Pitágoras, mas a autoridade no assunto é um académico posterior e assim o ideal pode não ir além de Platão (...), identifica o tipo superior de actividade humana com a contemplação do Bem e do Belo. O tema é a actividade do Primeiro Motor em Aristóteles (*nous*) e da alma em Plotino, mas de um modo muito mais lato do que Aristóteles. Para Plotino a actividade (*praxis*) é uma forma degradada de contemplação (*physis*).

BIBLIOGRAFIA

AA.VV.	2006	<i>Cadernos PAR - Pensar a Representação, n° 01 e 02.</i> ESAD.CR, Instituto Politécnico de Leiria
AA.VV.	2002	<i>The Changing of the Avant-Garde. Visionary Architectural Drawings from the Howard Gilman Collection.</i> New York: The Museum of Modern Art
AA.VV.	1994	<i>La didattica del disegno.</i> Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Progettazione dell'Architettura. Firenze: Alinea Editrice
AA.VV.	2007	<i>Dessiner Drawing. L'architecture d'aujourd'hui, n° 371</i>
AA.VV.	1995	<i>Il disegno luogo della memoria.</i> Atti del Convegno. Università degli Studi di Firenze. Dipartimento di Progettazione dell'Architettura, Associazione Europea per il Disegno. Firenze: Alinea
AA.VV.	2004	<i>Écriture en délire.</i> Collection de l'Art Brut, Lausanne: Seuil
AA.VV.	1980	<i>Firenze e la Toscana dei Medici nell'Europa del Cinquecento – Il primato del Disegno.</i> Firenze: Edizioni Medicee
AA.VV.	1991	<i>Identità, differenza, fraintendimento: le proposte del disegno.</i> Atti del quarto «Seminario di Primavera». Dipartimento di rappresentazione dell'Università degli Studi di Palermo. Palermo: S. F. Flaccovio Editore
AA.VV.	1989	<i>Incontri sul disegno.</i> Quaderni del Dipartimento de Rappresentazione e Relievo della Università degli Studi di Roma «La Sapienza». Roma: Edizioni Kappa
AA.VV.	2004	<i>Pensar / proyectar el futuro.</i> Cuadernos de Diseño. número1. Istituto Europeo di Design. Barcelona: Ediciones Aldeasa
AA.VV.	1984	<i>Rappresentazione/intenzioni di progetto.</i> Atti del «Seminario di Primavera». Istituto di Elementi di Architettura e Rappresentazione dell'Ambiente della Facoltà di Architettura di Palermo Palermo: S. F. Flaccovio Editore
Ackerman, James S.	2003	<i>Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry.</i> Milano: Electa
	2001	<i>Punti di distanza. Saggi sull'architettura e l'arte d' Occidente.</i> Milano: Electa
Adorno, Theodor W.	1982	<i>Teoria estética.</i> Lisboa: Edições 70 (1ª ed.1970)
	1982	<i>La ideologia como language.</i> Madrid: Taurus Ediciones (1ª ed.1967)
	1986	<i>Dialéctica negativa.</i> Madrid: Taurus Ediciones (1ª ed.1966)
Agamben, Giorgio	2006	<i>Che cos'è un dispositivo?</i> Roma: Nottetempo
	2008	<i>Che cos'è Il contemporâneo?</i> Roma: Nottetempo
	1994	<i>L'uomo senza contenuto.</i> Macerata: Quodlibet
	2004	<i>'Nymphae', aut-aut 321-322, p.53-67,</i> Milano: il Saggiatore
Aicher, Otl	2001	<i>Analógico y digital.</i> Barcelona: Gustavo Gili, S.A. (1ª ed.1991)
Albisinni, Piero (cur.)	2002	<i>Il disegno dell'architettura fra tradizione e innovazione.</i> Roma: Gangemi
Ammaturo, Laura Francesca	2000	<i>Dal punto al modello: il disegno del progetto nel riordino della creatività operativa.</i> Milano: U. Hoepli
Anceschi, Giovanni	1992	<i>L'oggetto della raffigurazione.</i> Milano: Etaslibri
Arandt, Hannah	2001	<i>A condição humana.</i> Lisboa: Relógio d'Água (1ª ed.1958)
Argan, G.C.	2003	<i>Progetto e oggetto. Scritti sul design.</i> Milano: Edizioni Medusa
Arnoldi, F. N.; Valenti, S.	2003	<i>Il disegno nella storia dell'arte italiana.</i> Roma: Carocci (1ª ed.1986)
Aubert J.,Cheng F., Milner J-C., Regnault F., Wajcman G.	2000	<i>Lacan, l'écrit, l'image.</i> Paris: Flammarion (sur la direction de l'École de la Cause Freudienne)
Baas, Bernard	1998	<i>De la chose à l' objet. Jacques Lacan et la traversée de la phénoménologie.</i> Leuven: Peeters Vrin
Badiou, Alain	1993	<i>L'éthique. Essai sur la conscience du Mal.</i> Paris: Hatier
	1995	<i>L'essere e l'evento.</i> Genova: Il Melangolo (1ª ed. 1988)
	1998	<i>Saint Paul la fondation de l'universalisme.</i> Paris: Puf
	1999	<i>Pequeno manual de inestética.</i> Lisboa: Instituto Piaget (1ª ed.1998)
Bandeira, Pedro J. M. (PhD)	2007	<i>A Arquitectura como Imagem, a Obra como Representação: subjectividade das imagens arquitectónicas.</i> Universidade do Minho, Departamento Autónomo de Arquitectura
Barale, Alice	2009	<i>La malinconia dell'immagine. Rappresentazione e significato in Walter Benjamin e Aby Warburg.</i> Firenze: Firenze University Press
Barthes, Roland	1984	<i>O óbvio e o obtuso.</i> Lisboa: Edições 70
	2003	<i>A Câmara Clara.</i> Lisboa: Edições 70 (1ª ed.1989)

Baudrillard, Jean	1981	<i>Para uma crítica da economia política do signo</i> . Lisboa: Edições 70 (1ª ed. 1972)
	1999	<i>Il complotto dell'arte</i> . Milano: Pagine d'arte
	2002	<i>Lo scambio simbolico e la morte</i> . Milano: Feltrinelli (1° ed.1976)
	2002	<i>Contraseñas</i> . Barcelona: Editorial Anagrama
	2003	<i>È l'oggetto che vi pensa</i> . Pagine d'Arte
	2006	<i>Patafisica e arte del vedere</i> . Milano: Giunti
Bauman, Zygmunt	1992	<i>Modernità e olocausto</i> . Bologna: Il Mulino (1ª ed.1989)
Bedoni, Cristiana	1996	<i>I luoghi del disegno</i> . Milano: CittàStudi Edizioni
Belardi, Paolo	2004	<i>Brouillons d'architects: una lezione sul disegno inventivo</i> . Melfi: Libria
Belting, Hans	2007	<i>L'histoire de l'art est-elle finie?</i> Paris: Gallimard (1° ed. 1983)
	2005	'Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology', <i>Critical Inquiry</i> , winter, vol31, n°2, p.302-319
Benjamin, Walter	1992	<i>Sobre arte, técnica, linguagem e política</i> . Lisboa: Relógio d'Água
	1995	<i>Angelus Novus</i> .Torino: Einaudi Editore
	1996	<i>Parigi capitale del XIX secolo</i> . Torino: Einaudi Editore
		<i>Il dramma barocco tedesco</i> . Torino: Einaudi Editore
	2004	<i>Sobre la fotografía</i> . Valencia: Pre-textos
Berger, John	2004	<i>Modi di vedere</i> . Torino: Bollati Boringhieri
Bermingham, Ann	2000	<i>Learning to Draw. Studies in cultural history of a polite and useful art</i> . New Haven & London: The Yale University
Bertan, Fiorenzo (cur.)	2004	<i>Insegnare arte insegnare disegno</i> . Roma: Armando Editore
Bertela, G. G.,Tofani, A. P.	1969	<i>Feste e apparati medicci da Cosimo I a Cosimo II. Mostra di disegni e incisini</i> . Firenze: Olschki
Bodei, Remo	1995	<i>Le forme del bello</i> . Bologna: il Mulino
	2000	<i>Le logiche del delirio</i> . Roma-Bari: Laterza Editori
Bettinelli, Eugenio	1987	<i>Oggetto e progetto. Dal disegno al comportamento utopico</i> . Milano: FrancoAngeli
Beuys, Joseph (AA.VV.)	1990	<i>Beuys vor Beuys</i> . Madrid: Diputación de Zaragoza y Caja de Madrid
Biagini, Carlo	1998	<i>Il Disegno tra Idea e Costruzione</i> . Firenze: Edizioni Polistampa
Bini, Marco	1990	<i>Disegno tra analisi e progetto: 80 tavole di disegno d'architettura</i> . Firenze: Alinea
Boden, Margaret A.	1991	<i>The Creative Mind</i> . U.S.A.: Basic Books
Boito, Camillo	1897	<i>Principi del disegno e gli stili del ornamento</i> . Milano: Ulrico Hoepli
	1909	<i>Modelli d'arte applicata alle industrie, estratti dell'arte italiana decorativa e industriale. Classe marmoristi e scultori d'ornato</i> . Bergamo: Istituto Italiano d'Arti grafiche
Borgherini, Malvina	2001	<i>Disegno e progetto nel cantiere medievale. Esempi toscani del XIV secolo</i> . Venezia: Marsilio
	2005	<i>Dal disegno alla scienza della rappresentazione: documenti per una storia della rappresentazione architettonica in Occidente</i> . Venezia: Cafoscarina
Borsari, Andrea (cur.)	2003	<i>Politiche della mimesis. Antropologia, rappresentazione, performatività</i> . Milano: Mimesis
Boym, Svetlana	2008	<i>Architecture of the Off-Modern</i> . New York: Princeton Architectural Press
Bozzaotra, Claudio	2000	<i>La dimensione dell'immaginazione</i> . Benevento: Helvelius Edizioni
Bracco, Sergio	2003	<i>Disegnare il design</i> . Torino: Testo&Immagine
Brambilla, Francesco	1990	<i>Il progetto è più veloce dell'idea: Mario Antonio Arnaboldi e il disegno</i> . Firenze: Alinea
Branzaglia, Carlo	2003	<i>Comunicare con le immagini</i> . Milano: Bruno Mondadori
Brunetti, Federico	2003	<i>Atraverso il disegno: relazione tematiche, tracce metodologiche e atti didattici per l'architettura ed il design</i> . Milano: Cusl
Brusatin, Manlio	1978	<i>Enciclopedia Einaudi. Volume 4: Disegno / progetto</i> . Torino: Einaudi
	1989	<i>Storia delle immagini</i> . Torino: Einaudi
	2006	<i>Colore senza nome</i> . Venezia: Marsilio
	2007	<i>Arte come design. Storia di due storie</i> . Torino: Einaudi
Buci-Glucksmann, Christine	2008	<i>Philosophie de l'ornement. D'Orient en Occident</i> . Paris: Galilée
Buck-Morss, S.	2001	<i>Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes</i> . Madrid: La Balsa de la Medusa (1ª ed.1989)
Cacciari, M., Donà, M.	2000	<i>Arte, Tragedia, Tecnica</i> . Milano: Raffaello Cortina Editore
Cain, Patricia	2010	<i>Drawing. The Enactive Evolution of the Practitioner</i> . Bristol, UK /

		Chicago, USA: Intellect
Calasso, Roberto	1991	<i>I quarentanove gradini</i> . Milano: Adelphi
Calvera, Anna	2001	<i>Arte? Diseño?</i> Barcelona: Gustavo Gili
Carchia, Gianni	2000	<i>L'estetica antica</i> . Roma-Bari: Laterza Editori
Carneiro, Alberto	1995	<i>Campo sujeito e representação no ensino e na prática do desenho/projecto</i> . Porto: FAUP
Carneiro, A., Moreno, J. (AA.VV.)	2002	<i>Desenho Projecto de Desenho – Drawing Design Project</i> . Porto: Ministério da Cultura / Instituto de Arte Contemporânea
Carmo, Mario	1993	<i>La maschera e il modello</i> . Milano: Jaca Book
Casals, Josep	2003	<i>Afinidades Vienesas. Sujeto, Lenguaje, Arte</i> . Barcelona: Anagrama
Cassirer, Ernest	2003	<i>Metafisica delle forme simboliche</i> . Milano: Sansoni (1ªed. 1995)
Castrillo, M. I. Ruiz (PhD)	1996	<i>El dibujo arquitectónico: crisol de intenciones</i> . Tesis doctoral EGAI / ETSAB / UPC
Ceccarelli, Nicolò	2002	<i>Progettare nell'era digitale</i> . Venezia: Marsilio
Cennini, Cennino	1984	<i>Il libro dell'arte. Trattato della pittura</i> . Milano: Lomganesi (cc.1390)
Cervellini, Francesco (cur.)	1993	<i>Il disegno quotidiano : seminario sul disegno d'invenzione</i> . Università degli Studi di Reggio Calabria, Facoltà di Architettura. Roma: Gangemi
Chaves, Roberto	2001	<i>El oficio de diseñar</i> . Barcelona: Gustavo Gili
Cicalò, Enrico	2010	<i>Immagini di progetto. La rappresentazione del progetto e il progetto della rappresentazione</i> . Milano: Franco Angeli
Clair, Jean	1999	<i>Malinconia</i> . Madrid: La balsa de la Medusa (1ª ed.1996)
	2001	<i>La barberie ordinaire</i> . Paris: Gallimard
Cocchiarella, Luigi	2009	<i>Fra disegno e Design. Temi, forme, codici, esperienze</i> . Novara: CittàStudi
Contessi, Gianni	2000	<i>Scritture diseguate. Arte, architettura e didattica da Piranesi a Ruskin</i> . Roma-Bari: Dedalo
Converti, Rocco (PhD)	2005	<i>Architettura della rappresentazione: dall'essenza euristica del segno grafico alla costruzione dei modelli informatici</i> . Dipartimento di Disegno Tecnico Industriale e Rappresentazione, Politecnico di Bari
Cook, Peter	2008	<i>Drawing the motive force of architecture</i> . England: John Wiley&Sons
Côrte-Real, Eduardo	2001	<i>O Triunfo da Virtude. As origens do desenho arquitectónico</i> . Lisboa: Livros Horizonte
Côrte-Real, Eduardo (ed.)	2010	<i>The Triumph of Design. O Triunfo do Desenho</i> . Lisboa: Livros Horizonte I INIDCOM/IADE
Costa, Mario	1998	<i>Il sublime tecnologico. Piccolo trattato di estetica della tecnologia</i> . Roma: Castelvecchi
Cundari, Cesare (cur.)	1992	<i>L'immagine nel rilievo</i> . Atti del seminario di studio. Università degli Studi "La Sapienza" di Roma Dipartimento di Rappresentazione e Rilievo. Roma: Gangemi
Damish, Hubert	1972	<i>Théorie du nuage</i> . Paris: Seuil
	1991	<i>Repinters</i> . Paris: Réunion des Musées Nationaux
Debray, Régis	1992	<i>Vie et mort de l' image</i> . Paris: Gallimard
Deleuze, Gilles	1995	<i>Lógica della sensazione</i> . Macerata: Quodlibet (1ª ed.1981)
	2007	<i>Che cos'è un dispositivo? Napoli: Cronopio</i>
Derdyk, Edith	2007	<i>Disegno. Desenho. Designio</i> . São Paulo: Senac
Derrida, Jacques	2003	<i>Memorie di cieco. L'autoritratto e altre rovine</i> . Milano: Ascondita (1ª ed.1990)
	2005	<i>La verità in pittura</i> . Roma: Newton & Compton (1ª ed.1978)
Didi-Huberman, Georges	1982	<i>Invention de l'hysterie. Charcot et iconographie, photographique de la salpêtrière</i> . Paris: Macula
	1990	<i>Devant l'image</i> . Paris: Les Éditions de Minuit
	2000	<i>Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images</i> . Paris: Les Éditions de Minuit
	2003	<i>Images malgré tout</i> . Paris: Les Éditions de Minuit
	2004	<i>'Alla ricerca delle fonti perdute. Warburg e il tempo della "Primavera". aut-aut 321-322, p.84-96</i> . Milano: il Saggiatore
	2006	<i>Ex-voto image, organe, temps</i> . Paris: Bayard
	2006	<i>Gesti d'aria e di pietra</i> . Reggio Emilia: Edizioni Diabasis (1ª ed. 2006)
	2007	<i>L' image ouverte</i> . Paris: Gallimard
Diodato, Roberto	2005	<i>Estetica del virtuale</i> . Milano: Bruno Mondadori
Dilnot, Clive	2005	<i>Ethics? Design? Archeworks Papers, vol1, number two</i>
Docci, Mario (cur.)	1997	<i>Disegno di progetto. Dalle origini al XVIII secolo</i> . Roma: Gangemi

Dondis , Donnis A.	1997	<i>La sintaxis de la imagen</i> . Barcelona: Gustavo Gili (1ª ed. 1973)
Doordan , Dennis P. (ed.)	1995	<i>Design History. An Anthology</i> . Cambridge, Massachusetts: MIT Press
Duff , L., Davies , J. (ed.)		<i>Drawing – The Process</i> . Bristol, UK & Portland, USA: Intellect Books
Duff , L., Sawdon , P. (ed.)	2005	<i>Drawing- The Purpose</i> . Bristol, UK & Portland, USA: Intellect Books
Duva , D., Invitti , Milia , Pirola	2008	<i>Maestri del Design. Castiglioni, Magistretti, Mangiarotti, Mendini,</i>
Elkins , James	2005	<i>Sottsass</i> . Milano: Bruno Mondadori
Fabris , Adriano (cur.)	1999	<i>The Domain of Images</i> . USA: Cornell University Press
Fiori , Gaspare Di	2007	<i>Etica del virtuale</i> . Milano: Vita&Pensiero
Flusser , Vilém	1984	<i>I Modelli di disegno: nella bottega del Rinascimento</i> . Milano: Fabbri
	2003	<i>Filosofia del design</i> . Milano: Bruno Mondadori
Foster , Hal	1998	<i>Ensaio sobre a fotografia</i> . Lisboa: Relógio d'Água
Foucault , Michael	2004	<i>Diseño y delito</i> . Madrid: Ediciones Akal (1º ed. 2002)
	1988	<i>As palavras e as coisas</i> . Lisboa: Edições 70
	2006	<i>Utopie Eterotopie</i> . Napoli: Cronopio (1ª ed. 2004)
Frade , Paulo (PhD)	2003	<i>Antinomias do desenho</i> . Dissertação de doutoramento em desenho. Porto: Universidade do Porto, Faculdade de Arquitectura
Francastel , Pierre	1988	<i>Art et technique au XIX et XX siècles</i> . Paris: Gallimard (1ª ed. 1956)
Franzini , Elio	2001	<i>Fenomenologia dell'invisibile. Al di là dell'immagine</i> . Milano: Raffaello Cortina Editore
Freedberg , David	1992	<i>El Poder de las imágenes</i> . Madrid: Cátedra (1ª ed. 1989)
Fusco , Renato De	2002	<i>Storia del Design</i> . Roma-Bari: Laterza Editori (1ª ed. 1985)
	2005	<i>Una semiotica per il design</i> . Milano: FrancoAngeli
Gamer , Steve (ed.)	2006	<i>Writing on Drawing. Essays on Drawing Practice and Research</i> . Bristol, UK/Chicago, USA: Intellect Books
Gasset , José Ortega	1987	<i>La deshumanización del arte y otros ensayos de estética</i> . Madrid: Espasa (1ª ed. 1925)
Giardino , V., Piazza , M.	2008	<i>Senza Parole. Ragionare con le immagini</i> . Milano: Bompiani
Giedion , Siegfried	1980	<i>La mecanisation au pouvoir</i> (3 vols). Paris: Denoel Gonthier (1ª ed. 1948)
Gil , Fernando	1984	<i>Mimésis e negação</i> . Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda
Goldschmidt , G., Porter , W.	2004	<i>Design Representation</i> . London: Springer-Verlag
Gombrich , E.W.	1983	<i>Arte e illusione</i> . Torino: Einaudi (1ª ed. 1959)
	2000	<i>Imágenes simbólicas</i> . Madrid: Alianza Forma (1ª ed. 1972)
	2000	<i>La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre psicología de la representación pictórica</i> . Madrid: Editorial Debate (1ª ed. 1982)
Gomes , Helder (PhD)	2002	<i>Relativismo axiológico e arte contemporânea. Critérios de recepção crítica da obra de arte uma leitura da filosofia de arte de Arthur C. Danto</i> . Dissertação de doutoramento em filosofia moderna e contemporânea. Coimbra: Universidade de Coimbra
Gough , Maria	2005	<i>The Artist as Producer. Russian Constructivism in Revolution</i> . Berkeley: The University of California Press
Gray , Camilla	1986	<i>The Russian Experiment in Art 1863-1922</i> . London: Thames & Hudson (1ª ed. 1962)
Grassi , Luigi	1993	<i>Il disegno italiano dal trecento al seicento</i> . Roma: Archivio Guido Izzi
Gregotti , Vittorio	1987	<i>Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1980</i> . Milano: Electa Mondadori
Grueter , Ghisi	2006	<i>Disegno e imagine tra comunicazione e rappresentazione</i> . Roma: Edizioni Kappa
Guardo , Domenico Di	2008	<i>Il disegno a mano libera come primo atto della composizione architettonica. Materiali appunti ed esperienze di un laboratorio progettuale</i> . Roma: Aracne
	2007	<i>Architettura e segno digitale. Esperienze e visioni radicali</i> . Roma: Aracne
Guardo , Domenico Di (PhD)	2003	<i>Le tecnologie informatiche nell'invenzione, definizione e rappresentazione della forma architettonica</i> . Dipartimento di Architettura ed Urbanistica, Università di Catania
Hildebrand , Adolf von	2001	<i>Il problema della forma nell'arte figurativa</i> . Palermo: Aesthetica Edizioni
Heidegger , Martin	2000	<i>A origem da obra de arte</i> . Lisboa: Edições 70 (1ª ed. 1977)
Hofstadter , Douglas R.	1996	<i>Concetti fluidi e analogie creative</i> . Milano: Adelphi (1ª ed. 1995)
Honnecourt , Villard de	1988	<i>Disegni</i> . Milano: Jaca Book (cc. 1240)
Iloniemi , Laura	2004	<i>Is it All About Image?</i> USA: Wiley Academy

Jarauta , Francisco	2004	<i>Cuadernos de Diseño. Pensar / proyectar el futuro</i> . Madrid: Instituto Europeo di Design.
Jauss , Hans Robert	2005	<i>Modernity and Literary Tradition</i> . Critical Inquiry, winter, vol31, n°2, p.329-364
Jiménez , José (ed.)	1998	<i>El nuevo espectador</i> . Madrid: Fundacion Argentaria.
Josef , Plober (cur.) (AA.VV.)	2006	<i>Bramante e gli altri. Storia di tre codici e di un collezionista</i> . Gabinetto Disegni e Stampe degli Uffizi XCIII. Firenze: Olschki
Kemp , Martin	2000	<i>Immagine e verità</i> . Milano: il Saggiatore
Kiaer , Christina	2005	<i>Imagine no possessions. The socialist objects of russian constructivism</i> . Cambridge, Massachesetts, London: MIT Press
Klee , Paul	1978	<i>The thinking eye. Vol1. The nature of nature. Vol2</i> . Great Britain: Lund Humphries (1ª ed., vol1, 1956, vol2, 1970)
Klein , Robert	1970	<i>La forma et l'intelligible</i> . Paris: Gallimard
Kong , Mário S. M. (PhD)	2006	<i>Harmonia e proporção, protagonistas do desenho arquitectónico, constantes no pensamento gráfico entre o Ocidente e o Oriente: uma interpretação portuguesa</i> . Cataluña: ETSAB-UPC
Kress , G., Leeuwen , T.	1998	<i>Reading Images. The grammar of visual design</i> . London: Routledge
Lacan , Jacques	1996	<i>Il seminario. Libro IV. La relazione d' oggetto 1956-1957</i> . Torino: Einaudi Editore
Lanfranchi , Fabio	2008	<i>Liguaggio di-segni. Considerazioni sulla comunicazione gráfica d' architettura</i> . Roma: Aracne
Lapa , Álvaro (AA.VV)	1994	Catálogo Retrospectiva Fundação ode Serralves. Centro de Arte Moderna/Fundação Gulbenkian
Lawson , Bryan	2004	<i>What designers Know</i> . Oxford: Elsevier
Lersundi , Gentz de Valle	2001	<i>En ausencia del dibujo</i> . Bilbao: Universidad del País Vasco
Levi , Donata, Tucker , Paul	1997	<i>Ruskin didatta. Il disegno tra disciplina e diletto</i> . Venezia: Marsilio
Luca , Ghérasim	1986	<i>Le vampire passif</i> . Paris: Librairie José Corti (1ª ed.1945)
Luca , Pina De (ed.)	2008	<i>Intorno all'immagine</i> . Milano: Mimesis
Lyotard , Jean-François		<i>A condição pos-moderna</i> . Lisboa: Gradiva
Macri , Valeria (PhD)	1986	<i>Fenomenologia</i> . Lisboa: Edições 70 (1ª ed.1954)
		<i>Fortuna del disegno ornato: dal tripudio eclettico al rigetto futurista</i> . Dottorato di ricerca in rilievo e rappresentazione del costruito. Palermo: Università degli Studi di Palermo, Facoltà di Architettura
	1993	<i>L'alfabeto del lavoro. Vicende del disegno 1860-1915</i> . Roma: Gangemi Editore
	1995	<i>Disegno, rilievo, modello. Antologia di notazioni critiche sugli strumenti dell'architettura</i> . Reggio Calabria: Dipartimento di Scienze Ambientali e Territoriali, Facoltà di Architettura
	1995	<i>Tra disegno, rilievo, qualità: scritti 1985-1993</i> . Reggio Calabria: Dipartimento di Scienze Ambientali e Territoriali, Facoltà di Architettura
Maia , Tomás	2009	<i>Assombra</i> . Lisboa: Assírio & Alvim
Marc-Wogan , K., Cassirer , E.	2001	<i>Disputa sul concetto di simbolo. La discussione sulla rivista "Theoria" (1936-1938)</i> . Milano: Edizioni Micopli
Margolin , Vitor	1989	<i>Design Discourse</i> . Chicago, London: The University of Chicago Press
Marin , Louis	1994	<i>De la représentation</i> . Paris: Gallimard/ Seuil
	1997	<i>Détruire la peinture</i> . Paris: Flammarion (1º ed.1977)
Marra , Claudio	2006	<i>L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale</i> . Milano: Mondadori
Mattelard , Armand	1997	<i>L'invention de la communication</i> . Paris: La Découverte & Syros (1ª ed. 1994)
Melotti , Massimo (cur.)	2004	<i>Sul simbolo. Confronti e riflessioni all'inizio del millennio</i> . Roma: Luca Sossella
Merleau-Ponty , Maurice	2002	<i>O olho e o espírito</i> . Alpiarça: Vega (1ª ed.1960)
	2003	<i>Il visibile e l'invisibile</i> . Milano: Bompiani (1ª ed. 1964)
	2004	<i>Senso e non senso. Percezione e significato della realtà</i> . Milano: il Saggiatore (1ªed. 1996)
Mezzetti , Carlo	2003	<i>Il disegno dell'architettura italiana nel XX secolo</i> . Roma: Edizioni Kappa
Molder , Maria Filomena	1999	<i>Semear na neve</i> . Lisboa: Relógio D'água
Molina , J. J. G. (coord.)	1995	<i>Las lecciones del dibujo</i> . Madrid: Ediciones Cátedra
	1999	<i>Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo</i> . Madrid: Cátedra
Molina ,G., Cabezas ,L., Bordes	2001	<i>El manual del dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX</i> .

		Madrid: Ediciones Cátedra
Molina, G., Cabezas, L., Copón	2005	<i>Los nombres del dibujo</i> . Madrid: Ediciones Cátedra
Monte, Maria Giuseppina Di	2006	<i>Immagine e scrittura</i> . Roma: Meltemi Editore
Montessori, Emilio	1983	<i>Disegno e espressione progettuale</i> . Modena: Mucchi
Mora, José Ferrater	1994	<i>Diccionario de Filosofía. Tomo I, II, III, IV</i> . Barcelona: Ariel S.A.
Morasso, Emilio	2003	<i>Il disegno. Vedere e rappresentazione. Dal linguaggio visivo al disegno di progetto</i> . Milano: Electa Mondadori
Morris, William	2005	<i>Escritos sobre arte, diseño e política</i> . Sevilla: Editorial Doble
Mumford, Lewis	1981	<i>Arte e técnica</i> . Lisboa: Edições 70 (1ª ed.1952)
Municio, J. Manuel Pozo	2002	<i>El dibujo, el hombre y la arquitectura</i> . Universidade Navarra, Pamplona: T6 Ediciones
Musmeci, S.; La Torre, C.	1982	<i>Disegno architettonico esecutivo</i> . Roma: Nuova Italia Scientifica
Musto, Antonio (PhD)		<i>Rappresentazione come attività sistemica</i> . Università degli Studi di Napoli
Nancy, Jean-Luc	2002	<i>Tre saggi sull'immagine</i> . Napoli: Cronopio
Napoli, Giuseppe Di	2004	<i>Disegnare e conoscere. La mano, l'occhio, il segno</i> . Torino: Einaudi
Naylor, Maxine, Ball, Ralph	2005	<i>Form follows Idea. An introduction to design poetics</i> . London: Black Dog Publishing
Nerdinger, Winfried (ed.) (AA.VV.)	2003	<i>Dinner for architects. A collection of napkin sketches</i> . New York, London: W. W. Norton & Company
Nicholson, Ben	2006	<i>New Harmony: The hands can't do what the mind can't see</i> . Archeworks Papers, vol1, number three
Norman, Donald A.	2005	<i>La caffettiera del masochista</i> . Milano: Giunti (1° ed.1988)
Pallotto, Manuela	2007	<i>Vedere il tempo. La storia Warburghiana oltre il racconto</i> . Roma: Nuova Editrice Universitaria
Palmier, Jean-Michel	2006	<i>Walter Benjamin. Le chiffonnier, L' Ange et le Petit Bossu</i> . Paris: Klincksieck, partie III, chap. II, pag. 623-704
Panofsky, Erwin	1975	<i>La perspective comme forme symbolique</i> . Paris: Les Éditions de Minuit
	1989	<i>O significado nas artes visuais</i> . Lisboa: Presença (1ª ed.1955)
	1996	<i>Idea. Contributo alla storia dell'estetica</i> . Firenze: La Nuova Italia (1ª ed.1924)
	2004	'Reflections on Historical Time', <i>Critical Inquiry</i> , summer, p.693-701
	2008	'On the Relationship of Art History and Art Theory: Towards the Possibility of a Fundamental System of Concepts for a Science of Art', <i>Critical Inquiry</i> , vol 35, autumn, p.45-71
Partenope, Renato (cur.) (AA.VV.)	1984	<i>Nel disegno: Materiali di un Corso di Disegno e Rilievo della Facoltà di Architettura di Roma, 1084-1990</i> . Roma: CLEAR
	1996	<i>Il disegno come idea</i> . Materiali di un Corso di Disegno e Rilievo della Facoltà di Architettura «La Sapienza» di Roma. Roma: Gangemi
Pedret, Anne	2007	<i>Beneath Ethics: Love, Being and Non-Action</i> . Archeworks Papers, vol1, number four
Pellizzola, M., Tassinari, V.	2002	<i>Nel disegno</i> . Mantova: Corraini
Pérez-Gómez, Alberto	2006	<i>Built upon love. Architectural longing after ethics and aesthetics</i> . Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press
Perniola, Mario	2000	<i>L'arte e la sua ombra</i> . Torino: Einaudi
	2004	<i>Contro la comunicazione</i> . Torino: Einaudi Editore
Peter, F.E.	1983	<i>Termos Filosóficos Gregos</i> . Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian
Petrignani, Marcello	1984	<i>Disegno e progettazione</i> . Roma-Bari: Dedalo (1ª ed.1967)
Piccioni, L., Cavalieri, R. (ed.)	2001	<i>Il pensiero e l'immagine</i> . Roma: Edizioni Associate
Pinotti, A., Somaini, A. (ed.)	2009	<i>Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo</i> . Milano: Raffaello Cortina Editore
Pippin, Robert B.	2002	'What Was Abstract Art? (From the Point of View of Hegel)', <i>Critical Inquiry</i> , fall, p.1-24
Pisacane, Nicola (PhD)	2004	<i>Il disegno del decostruttivismo tra scrittura e rappresentazione</i> . Università degli Studi di Napoli
	2007	<i>Il disegno come sintagma</i> . Napoli: Giannini
Pombo, Fátima	2001	<i>Traços de música</i> . Aveiro: Universidade de Aveiro
Pozzi, Francesca (PhD)	2001	<i>Vedere, toccare e sentire: misurare attraverso sistemi tradizionali e nuovi</i> . Università degli Studi di Ancona
Prendergast, Christopher	2000	<i>The triangle of representation</i> . New York, Columbia University Press
Purini, Franco	1996	<i>Una lezione sul disegno</i> . Roma: Gangemi
	1998	<i>35 domande a Franco Purini / Laura Thermes</i> . Napoli: CLEAN

Quici, Fabio (PhD)	1998	<i>La componente euristica del disegno nel progetto dell'architettura.</i> Dottorato di ricerca in rilievo e rappresentazione del costruito. Roma: Università degli Studi di Roma La Sapienza, Facoltà di Architettura
	2004	<i>Tracciati d' invenzione. Euristica e disegno di architettura.</i> Torino: UTET
Rand, Paul	2008	<i>Paul Rand. Conversations with Students.</i> New York: Princeton Architectural Press
Ramachandran, V. S.	2004	<i>Che cosa sappiamo della mente.</i> Milano: Mondadori
Rancière, Jacques	2001	<i>L'inconscient esthétique.</i> Paris: Galilée Éditions
	2003	<i>Le destin des images.</i> Paris: La Fabrique Éditions
	2005	<i>Sobre políticas estéticas.</i> Barcelona: Museu Arte Contemporani de Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona
Rawson, Philip	1987	<i>Drawing.</i> Philadelphia: University of Pennsylvania Press (1ª ed. 1969)
Recalcati, Massimo	1996	<i>L'universale e il singolare.</i> Milano: Marcos y Marcos
Recht, Roland	2001	<i>Il disegno d'architettura. Origine e funzioni.</i> Milano: Jaca Books
Reis, Vitor	2002	<i>O olho prisioneiro e o desafio do céu.</i> Lisboa: Biblioteca d'Artes, Universidade de Lisboa
Riedijk, Michiel (ed.)	2010	<i>Architecture as a craft. Architecture, drawing, model and position.</i> Delft: Sun Architecture Publishers
Robbins, Edward	1997	<i>Why architects Draw.</i> Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press
Rodrigues, Ana L. M. M.	2000	<i>O desenho. Ordem do pensamento arquitectónico.</i> Lisboa: Estampa
Rodrigues, Luís Filipe S. P.	2010	<i>Desenho, criação e consciência.</i> Bond, Books of Demand
Rowe, P.	1987	<i>Design Thinking.</i> Cambridge, Massachusetts: MIT Press
Rubertis, Roberto De	1979	<i>Il disegno dello spazio.</i> Roma: Kappa
	1998	<i>Il disegno della architettura.</i> Roma: Carocci (1ª ed.1994)
Rubertis R. D., Soletti, A., Ugo	1992	Temi e codici del disegno d'architettura. Roma: Officina
Sacchi, Livio	1994	<i>L'idea di rappresentazione.</i> Roma: Edizioni Kappa
Sacchi, Livio; Unali, Maurizio	2003	<i>Architettura e cultura digitale.</i> Milano: Skira
Salerno, Rossella (cur.)	2000	<i>La macchina del disegno. Teorie della rappresentazione dell'architettura nel XIX secolo. Antologia critica.</i> Bologna: CLUEB
Santner, Eric	1997	<i>A Alemanha de Schreber. A paranóia à luz de Freud, Kafka, Foucault, Canetti, Benjamin.</i> Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor
	2001	<i>On the psychotheology of everyday life. Reflections on Freud and Rosenzweig.</i> Chicago and London: University of Chicago Press
Schapiro, Meyer	1985	<i>Parole e immagini. La lettera e il simbolo nell'illustrazione di un testo.</i> Parma: Pratiche Editrice (1ª ed.1973)
Schmitt, Carl	2008	<i>Terra e Mar: breve reflexão sobre a história universal.</i> Lisboa: Esfera do Caos Editores (1ª ed.1942)
Scribner, Charity	2005	<i>Requiem for communism,</i> Massachusetts: MIT Press
	2003	'Objectc, Relic, Fetish, Thing: Joseph Beuys and Museum', <i>Critical Inquiry</i> , p.634-649
Semerano, Giovanni	2001	<i>L'infinito: un equivoco millenario. Le antiche civiltà del vicino oriente e le origini del pensiero greco.</i> Milano: Mondadori
Semerari, Livia	1993	<i>La grammatica dell'ornamento. Arte e industria tra otto e novecento.</i> Bari: Dedalo
Settis, Salvatore	2004	<i>Futuro del "classico".</i> Torino: Einaudi
Shlian, L.	1991	<i>Art & Physics.</i> New York: William Morrow & Co. Inc.
Silva, Ana Moreira	2010	<i>De Sansoni a Vasari. O desenho como fundamento do processo conceptual em arquitectura.</i> Lisboa: Universidade Lusíada Editora
Silva, Vitor M. O.	2005	<i>Ética e política do desenho. Teoria e prática do desenho na arte do séc. XVII.</i> Dissertação de doutoramento em desenho. Porto: Universidade do Porto, Faculdade de Arquitectura
Smith, Stephanie (AA.VV.)	2005	<i>Beyond Green toward a sustainable art.</i> University of Chicago, New York: Smart Museum of Art
Smith, Terry	2001	'Public Art between Cultures: The Aboriginal Memorial, Aboriginality, and Nationality', <i>Critical Inquiry</i> , summer, p.629-661
Spencer, Jorge M. F.	1990	<i>O processo de concepção em arquitectura. Reflexão sobre o papel do desenho na síntese da forma.</i> Prova de aptidão pedagógica e capacidade científica. Lisboa: Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa
Spencer, Jorge M. F. (PhD)	2000	<i>Aspectos Heurísticos dos desenhos de estudo no processo de concepção em Arquitectura.</i> Dissertação de doutoramento em

		arquitetura. Lisboa: Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa
Steadman, Philip	1990	<i>L'evoluzione del design. L'analisi biologica in architettura e nelle arti applicate</i> . Napoli: Liguori Editore (1ª ed.1979)
Stein, Edith	2000	<i>L'empatia</i> . Milano: FrancoAngeli (1ª ed.1917)
Steiner, George	2001	<i>Gramáticas de la creación</i> . Madrid: Ediciones Siruela (1ª ed.1990)
Tatrkievicz, Wladyslaw	2002	<i>Storia di sei idee</i> . Palermo: Aesthetica (1ª ed.1976)
Temkin, A., Rose, B.	1993	<i>Thinking is Form. The drawings of Joseph Beuys</i> . New York: Philadelphia Museum of Art / The Museum of Modern Art (MoMA)
Terenzio, Stephanie (AA.VV.)	1981	<i>Motherwell & Black</i> . London, New York: Petersburg Press
Tofani, A. Petrioli (AA.VV.)	1992	<i>Il disegno fiorentino del tempo di Lorenzo il Magnifico</i> . Firenze, Gabinetto Disegni e Stampe degli Uffizi
Treib, Marc (ed.)	2008	<i>Drawing / Thinking. Confronting an electronic age</i> . London and New York: Routledge
Turner, Nicholas (AA.VV.)	2000	<i>Desenho de Mestres Europeus em coleções portuguesas</i> . Lisboa: Ministério da Cultura, Centro Cultural de Belém
Unali, Maurizio (cur.)	1996	<i>Il disegno per il progetto dell'architettura</i> . Quaderni Didattici della Cattedra di Disegno, Università degli Studi di Roma "La Sapienza". Roma: Edizioni Kappa
	2006	<i>Lo spazio digitale dell'architettura italiana: idee, ricerche, scuole, mappa</i> . Roma: Edizioni Kappa
Vagnetti, Luigi	1958	<i>Disegno e architettura</i> . Genova: Vitali e Ghianda
	1963	<i>Tre lezioni di disegno dal vero</i> . Roma: Officina Poligrafica Laziale
	1965	<i>Il linguaggio grafico dell'architetto, oggi</i> . Genova: Vitali e Ghianda
Valenti, G. Mario (PhD)	1996	<i>Realtà virtuale e reti telematiche: alle soglie della realizzazione del villaggio globale una ricerca per comprendere possibilità e trasformazioni che la tecnologia informatica porterà nella progettazione, nel rilievo e nella rappresentazione architettonica</i>
Valtolina, Amelia (cur.)	2005	<i>Annali 2005/I. Fondazione Europea del Disegno</i> (Fondazione Adami) Milano: Bruno Mondadori
	2009	<i>Annali 2008/IV. Fondazione Europea del Disegno</i> (Fondazione Adami) Milano: Bruno Mondadori
Vasari, Giorgio	1987	<i>Le Vite dei più eccellenti pittori, scultori, architetti</i> . La Spezia: Melita (cc.1550)
Vattimo, Gianni	1992	<i>Tecnica ed esistenza</i> . Milano: Bruno Mondadori
Vercellone, Federico	1999	<i>L'estetica dell'Ottocento</i> . Bologna: il Mulino
Vercelloni, Virgilio	1992	<i>L'avventura del design: Gavina</i> . Milano: Jaca Books (1ª ed.1987)
Vernant, Jean-Pierre	2001	<i>Mito e pensamiento en la grecia antigua</i> . Barcelona: Editorial Ariel (1ª ed.1973)
Vesely, Dalibor	2004	<i>Architecture in the age of divided representation. The question of creativity in the shadow of production</i> . Cambridge, Massachusetts: MIT Press
Vidal, Fernando	2002	'Brains, Bodies, Selves, and Science: Anthropologies of Identities and the Resurrection of the Body', <i>Critical Inquiry</i> , summer, p.930-974
Vieira, Joaquim	1995	<i>O desenho e o projecto são o mesmo?</i> Porto: FAUP
Vitta, Maurizio	1996	<i>Il disegno delle cose. Storia degli oggetti e teoria del design</i> . Napoli: Liguori Editore
	1999	<i>Il sistema delle immagini. Estetica della rappresentazione quotidiana</i> . Napoli: Liguori Editore
	2001	<i>Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica, 1851-2001</i> . Torino: Einaudi
Wajcman, Gérard	1998	<i>L'object du siècle</i> . Lagrasse: Éditions Verdier
	1999	<i>Colletion</i> . Paris: Nous
	2004	<i>Fenêtre</i> . Lagrasse: Éditions Verdier
Warburg, Aby	1998	<i>Il ritual del serpente</i> . Milano: Adelphi
	2004	'Le forze del destino riflesse nel simbolismo all' antica, 1924', <i>aut-aut</i> 321-322, p.18-20. Milano: il Saggiatore
	2004	'Lettera a Ulrich von Wilamowitz-Moellendorff, 1924', <i>aut-aut</i> 321-322, p.18-21-24, Milano: il Saggiatore
Warburg, A., Binswanger, L.	2003	<i>La guarigione infinita. Storia clinica di Aby Warburg</i> . Vicenza: Neri Pozza
Warburg, A., Cassirer E.	2005	<i>Il mondo de ieri. Lettere</i> . Torino: Aragno

Warburg, A., Jolles, A.	2004	'La ninfa: uno scambio di lettere, 1900', <i>aut-aut</i> 321-322, p.46-52, Milano: il Saggiatore
Yates, Frances A.	1993	<i>L'arte della memoria</i> . Torino: Einaudi Editore (1ª ed.1966)
Zambrano, Maria	1982	'Amor y morte en los dibujos de Picasso'. <i>España, sueño y verdad</i> , p. 217-226. Barcelona: Edhesa (1ª ed.1965)
	2006	<i>O sonho criador</i> . Lisboa: Assírio & Alvim (1ª ed.1965)
Zeki, Semir	2003	<i>La visione dall'interno</i> . Torino: Bollati Boringhieri
Žižek, Slavoj	1999	<i>Il grande Altro</i> . Milano: Feltrinelli
	2000	<i>Mirando al sesgo</i> . Buenos Aires, Barcelona México: Editorial Paidós
	2001	<i>Il godimento come fattore politico</i> . Milano: Raffaello Cortina Editore
	2001	<i>El espinoso sujeto</i> . Buenos Aires, Barcelona México: Editorial Paidós
	2002	<i>El frágil absoluto</i> . Valencia: Pre-textos
	2002	<i>Benvenuti nel deserto del reale</i> . Roma: Meltemi
	2003	<i>Tredici volte Lenin. Per sovvertire il fallimento del presente</i> . Milano: Feltrinelli
	2004	<i>La subjectivité a venir</i> . Castelnau-le-Lez: Éditions Climats
	2004	<i>Amor sin piedad. Hacia una política de la verdad</i> . Madrid: Editorial Síntesis
	2004	<i>L'epidemia dell'immaginario</i> , Roma: Meltemi (1ª ed.1997)
	2004	'The Ongoing "Soft Revolution"', <i>Critical Inquiry</i> , winter, p.292-323
Zuccari, Federico	1961	<i>Scritti d'arte</i> . Firenze: Olschki

internet

nov'08	(O) abecedário de Gilles Deleuze http://intermedias.blogspot.com/2008/01/o-abecedario-de-gilles-deleuze.html
nov'08	Aby Warburg e os arquivos da memória http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/aguereiro-pwarburg/
nov'04	Arte e design: La clessidra della forma complessa, Domenico Scudero http://www.lacritica.net/scudero5.htm
nov'04	(L') arte e il feticcio mediatico, Dario Evola http://www.lacritica.net/darioevola.htm
abr'05	(La) bellezza è un sogno, Bauman, Zygmunt http://lgxserver.uniba.it/lei/rassegna/020919d.htm
out'10	Complex spatial Skills: the link between visualization and creativity, Allen, April D. <i>Creativity Reserch Journal</i> , 22(3), 241-249, 2010 http://www.informaworld.com/smpp/content~content=a925553066~db=all~jumpType=rss http://scholar.lib.vt.edu/theses/available/etd-03192000-17230059/unrestricted/ComplexSpatialSkills.pdf
mai'05	(The) creative Act, Marcel Duchamp http://www.digital.artsinstitute.com/ducham
set'04	Culture et technique, une conférence de Frantz Reuleaux (1884), Yves Deforge, <i>Revue Art et Métiers</i> , n°08 http://www.arts-et-mwetiers.net/magic.php?P=155&id=10317&lanh=fra
nov'09	Descriptive models of creative design: application to an exemple. Nigel Cross, Milton Keynes. <i>Design Studies</i> 18 (1997) http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6V2K-3SN6MM8-8&_user=10&_rdoc=1&_fmt=&_orig=search&_sort=d&_docanchor=&view=c&_searchStrId=1127638766&_rerunOrigin=scholar.google&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=7ed097669f2f416eb54c831678856687
nov'07	(Do) desenho ao design: um percurso semiótico, Lucrécia d' Alessio Ferrara http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/galáxia/article/viewFile/1395/1179
fev'11	Design by re-presentation: a model of visual reasoning in design, Oxman, Rivka http://www.sciencedirect.com/_ob=ArticleURL&_udi=B6V2K-

- 3W2S90C-2& user=10& coverDate=10%2F31%2F1998& rdoc=1& fmt=high& orig=search& origin=search& sort=d& docanchor=&view=c& searchStrId=1508482875& rerunOrigin=google& acct=C000050221& version=1& urlVersion=0& userid=d0aa405fb3189666b91ba8a7d0105f81&searchtype=a
- nov'09 Designerly Ways of knowing: Design Discipline versus Design Science. Nigel Cross. *Design Issues: Vol.17, n. 3 summer 2001*
<http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/074793601750357196>
- out'10 Design sketches and sketch design tools, Yi-Luen Do, Ellen
<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1741686>
- out'10 (The) dialectics of sketching, Gabriela Goldschmidt
<http://dcom.arch.gatech.edu/ellen/secured/dialectics.pdf>
- set'09 Drawing about images: textual and non-textual interpretation. Daniela Buchler, Ana Gabriela Godinho Lima
http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol5/dbalfull.html
- set'11 Drawing a concept for science communication design. Fibonacci sequence as a morphological typographic grid. "The rings of knowledge - N.F.N. for L.H.C." at C.E.R.N., Brunetti, Federico
<http://www.scienar.eu/network/paper/Brunetti.pdf>
- set'05 Drawing and Design Intentions – An Investigation of Freehand Drawing Conventions in Design
http://depts.washington.edu/dmachine/PAPER/D_TRS99-//intention.html
- out'10 Drawings and the design process: A review of protocol studies in design and other disciplines and related research in cognitive psychology, A.T. Purcell, J.S. Gero, *Design Studies*, Vol.19, Issue 4, october 1998, p.389-430
http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6V2K-3W2S90C-2& user=10& coverDate=10%2F31%2F1998& rdoc=1& fmt=high& orig=search& origin=search& sort=d& docanchor=&view=c& searchStrId=1508482875& rerunOrigin=google& acct=C000050221& version=1& urlVersion=0& userid=10&md5=e950cf6213e90331a713b000c5f05657&searchtype=a
- nov'04 Efectos de la enseñanza de Jacques Lacan
http://www.andaluciaacanianana.com/textos/1cp_va.htm
- set'04 Éthique et technique, Yves Deforge, *Revue Art et Métier*, n°13
<http://www.arts-et-metiers.net/magic.php?P=155&id=10031&lang=fra>
- set'05 How sketching can affect the idea generation process in the design group meetings
<http://www.faculty.cs.uiuc.edu/~bpbayley/teaching/2005-Spring/cs598/materials/sdarticle.pdf>
- out'10 (The) impact of Functional Knowledge on Sketching, Tseng Winger; Scrivener Stephen; Ball Linden
<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=581721>
- out'05 (The) importance of Drawing in the Mechanical Design Process
<http://my.fit.edu/~swood/drwg.html>
- set'05 Inferring Design Intentions from Sketches
<http://depts.washington.edu/dmachine/PAPER/CADRIA97/infer.html>
- dez'06 Intime exposé, intime extorqué
http://www.lacan.com/symptom8_articles/8.htm
- set'05 Is Sketching Still Relevant in Virtual Design Studios?
<http://www.arch.usyd.edu.au/kcdc/journal/vol3/dcnnet/garner/>
- set'05 Lacan y el Outro
<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/lacan.pdf>
- out'05 (O) limiar semiótico de Umberto Eco
<http://www.pucsp.br/pos/cos/fece/index.htm#artigos>
- set'04 (La), machine-outil et l'évolution des techniques, Yves Deforge, *Revue Art et Métiers*, n°01

- set'04 <http://www.arts-et-metiers.net/magic.php?P=155&id=10225&lang=fra>
Montaigne et les techniques, Yves Deforge, Revue Art et Métiers, n°17
- dez'06 <http://www.arts-et-metiers.net/magic.php?P=155&id=10014&lang=fra>
Philosophy as a creative repetition
- nov'04 http://www.lacan.com/symptom8_articles/badiou18.htm
Quadrature minime. Sul senso della misura nell'arte. Enrico
Cocuccioni
- out'10 <http://www.lacritica.net/cocuccioni3.htm>
(The) relationship Between Drawing Skill and Artistic Creativity: Do
Age and Artistic Involvement Make a Difference?, Chan, David W.;
Zhao Yongjun, Creativity Reserch Journal, 22(1), 22-36, 2010
<http://www.informaworld.com/smpp/content~content=a919142809~db=al~jumptype=rss>
- set'05 (The) right Tool at the Right Time – investigation of freehand drawing
conventions as na interface to knowledge based design aids
<http://depts.washington.edu/archi/dp/dp-draft.pdf>
- set'09 (The) sketches and the design process in architecture. Rafael António
da Cunha Perrone, Ana Gabriela Godinho Lima
http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol4/racpfull.html
- set'05 Sketches and Their Functions in Early Design: A Retrospective
analysis of Two Houses
<http://depts.washington.edu/dmgftp/publications/pdfs/dtrs99-mdg.pdf>
- out'10 Sketching and Creativity, Obrenovic, Zeljico
<http://www.creativityandcognition09.org/tutorials/t3-obrenovic.pdf>
- out'10 Sketching and the psychology of design, Rudolf Arnheim
http://cursos.faberludens.com.br/file.php/36/Sketching_and_Psychology.pdf
- set'05 Versões das coisas e representação do desejo (in 3rd. International
Conference on Design History and Design Studies – Mind the Map.
Design History beyond Borders. Universidade técnica de Istambul
<http://www.kiad.ac.uk/mindthemap>
- set'05 Visual Reasoning and Knowledge in the Design Process
http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/conferences/CD_doNotOpen/ADC/final_paper/244.pdf
- set'05 What Architects and Studens See in Architetural Design Sketches: A
Protocol Analysis
<http://psych.stanford.edu/~bt/diagrams/paper/suwaarchitectssee.doc.pdf>
- set'05 What Architects See in Their Sketches: Implications for Design Tools
http://sigchi.org/chi96/proceedings/shortpaper/Suwa/sm_txt.htm
- out'10 What do Sketches say about Thinking?, Tversky Barbara
<http://www.psych.stanford.edu/~bt/diagrams/papers/sketchingaaai02format.doc.pdf>

Publicações no âmbito desta investigação

artigos em revistas internacionais

Magalhães, G., Pombo, F. *O DESENHO COMO PROPOSTA DE CRIATIVIDADE PARA O PROJECTO EM DESIGN. ESTUDOS DE CASO PORTUGUESES.*

Revista *Cultura Visual*: Salvador, Nº 13, Maio/2010, p. 121-136

<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/rcvisual/article/viewFile/4031/3441>

artigos em revistas nacionais

Magalhães, G., Pombo, F. *O OBJECTO DE DESIGN ATRAVÉS DO DESENHO.*

Revista *PSIAX, Estudos e Reflexões sobre Desenho e Imagem*, nº1, série II. Porto: Edições Conjunta EAUM, FAUP e FBAUP, 2010, p. 22-27

full papers - em proceedings de congressos científicos internacionais

Magalhães, G., Pombo, F., Providência, F. *DRAWING AS METAPHOR FOR DESIGN : DRAWING AS IMAGE – PROJECT AS REPRESENTATION.* Senses & Sensibility in the Right Place - Proceedings of the 6th UNIDCOM/IADE International Conference, Lisbon, 6th, 7th, 8th October 2011

<http://www.iade.pt/unidcom/sslx/provisional.html>

Magalhães, G., Pombo, F., F. Brunetti. *DRAWING AS LANGUAGE IN DESIGN PROJECT: A COURSE OF ANALYSIS VIA VESELY AND PEREZ-GOMEZ.*

Latin Design Process. 2nd International Forum of Design as a Process. Universidade de Aveiro, Portugal. 28th-30th October 2010

<http://www.latin-design-process.net/Latin-Design-Process/home.html>

Magalhães, G., Pombo, F. *DRAWING AS CREATIVITY PROPOSAL FOR DESIGN PROJECT THROUGH PORTUGUESE CASE STUDIES.*

Innovation, Design, Management across Cultures, D2B2: Tsinghua International Design Management Symposium, University of Salford, School of Art and Design; Tsinghua University, Academy of Arts and Design, Beijing, China, 23-26 April 2009

<http://www.design2business.org/about.html>

Magalhães, G., Pombo, F. *A RELEVÂNCIA DO DESENHO COMO FACTOR SIMBÓLICO E CULTURAL.*

Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola. Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Universidade do Porto, Portugal, 12 a 14 de Outubro de 2009, vol 2, 2010, p.119-131

<http://ler.letras.up.pt/site/default.aspx?qry=id03id1319&sum=sim>

Magalhães, G., Pombo, F. *DRAWING AND IMAGES OF DESIGN. REPRESENTATION AND MEANING.*

Dancing with Disorder: Design, Discourse & Disaster, European Academy of Design, 7th Design Conference, Izmir, Turkey, 11-13 april 2007

http://idmais.org/fct_docs/odd/Drawing_images_design_representation_meaning.pdf

Magalhães, G., Pombo, F. *DRAWING IN THE PROJECT: IMAGE AND OBJECT*.
Wonderground, Design Research Society, International Conference, Lisbon, Portugal, 1-4 november, 2006
http://idmais.org/fct_docs/odd/Drawing_project_image_object.pdf

Magalhães, G., Pombo, F. *FROM THE ARTISTIC SYMBOL TO THE SYMPTOM OF ART*.
XIX Congress of the International Association Of Empirical Aesthetics. Université d'Avignon, France, 29 aug-01 sept 2006
<http://www.science-of-aesthetics.org/congresses.html>

Magalhães, G. *FRUIÇÃO DO OBJECTO E POSSE DA IMAGEM*.
Congreso Internacional LUSOCOM Comunicación local: da pesquisa á produción. Universidade de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela, España, 21-22 abril 2006, p.714-729
[ISBN 84-9750-620-0](#)

Pombo, F., Magalhães, G. *O DESIGN ATRAVÉS DO DESENHO*.
4º SOPCOM Repensar os Media: Novos contextos da Comunicação e da Informação, 4º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação, Universidade de Aveiro. Aveiro, Portugal, 20-21 outubro 2005, p. 61-72.
[ISBN 972-789-163-2](#)

Comunicações

comunicações em congressos científicos internacionais

Magalhães, G., Pombo, F. *UNDERSTANDING THE OBJECT OF DESIGN THROUGH PROJECT'S DRAWING. AN ARCHIVE OF DRAWINGS BY PORTUGUESE DESIGNERS IN THE 20TH AND 21TH CENTURIES*.
Writing Design; Object, Process, Discourse, Translation. The Design History Society Annual Conference, de Havilland Campus, University of Hertfordshire, 3-5 September, 2009
file:///Users/admin/Desktop/DHSconference/inf_DHS%20conference/DHS%20conference.webarchive

comunicações em encontros científicos nacionais

Magalhães, G. *O OBJECTO DE DESIGN ATRAVÉS DO DESENHO*.
Investigar em Desenho – o estado das coisas. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, Departamento de Arquitectura da Universidade do Minho, 25 março 2009
<http://investigaremdesenho.weebly.com/index.html>

RIA

Estes anexos só estão disponíveis para consulta através do CD-ROM.
Queira por favor dirigir-se ao balcão de atendimento da Biblioteca.

SBIDM

Universidade de Aveiro